第10巻第10号平成4年10月1日発行(毎月1日発行)
昭和58年10月3日第3種郵便物認可ISSN0911-2308

愛と勇気のパソコンマガジン

POPCOM

月刊ポプコム
1992
10
OCTOBER
特別定価550円
秋の特大号

ゴージャスすぎる2大付録

①別冊付録・美少女麻雀ソフト大三元
仏の顔も3度までの「美セ三」別冊。絶好調、談之助&レーニンが贈るルンルン企画。

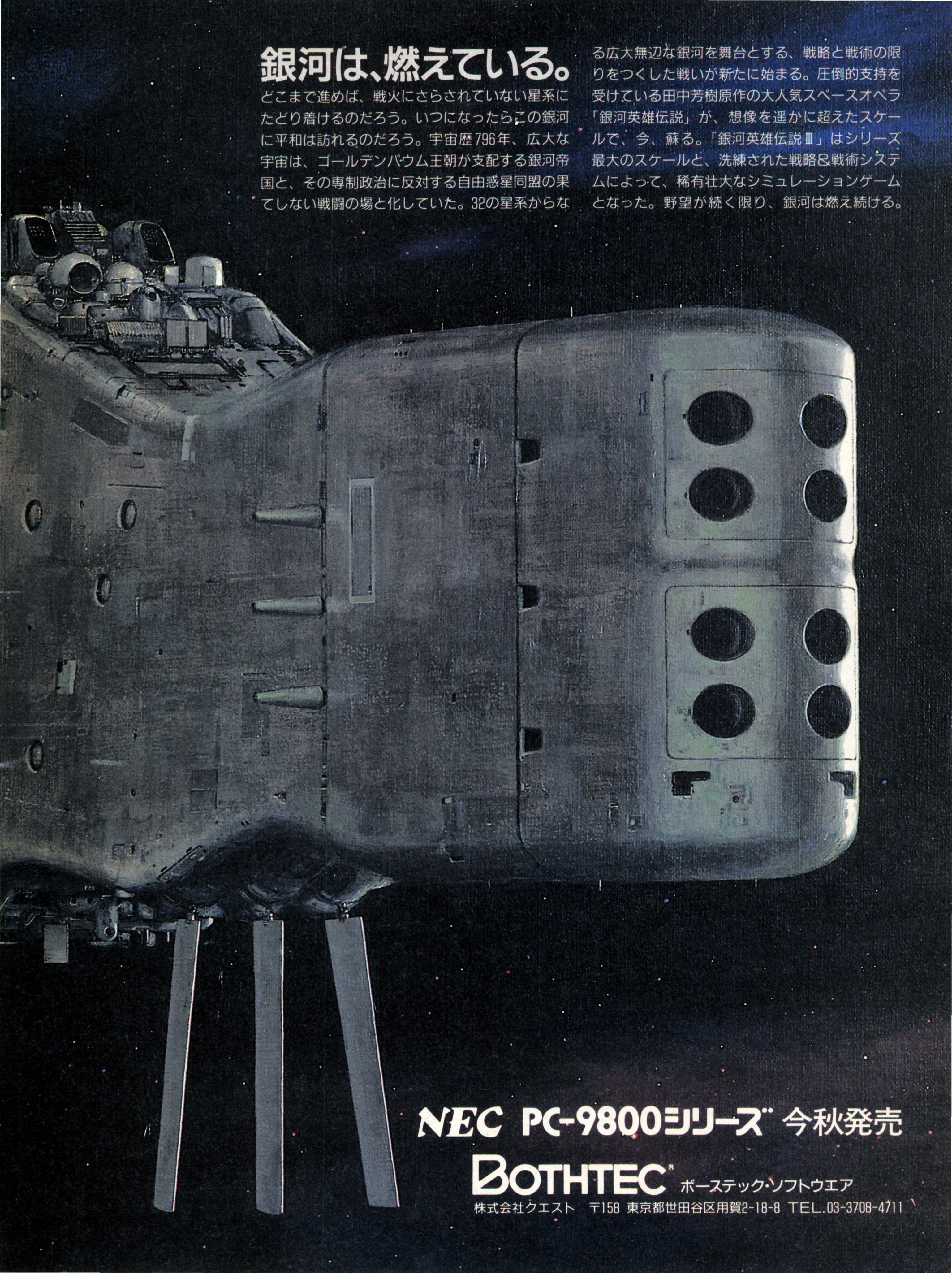
②豪華バラエティステッカー
読者の熱い要望に応えて復活!貼ってよし、眺めてよしのお楽しみステッカーだ。

大特集●RPGオータム・コレクションズ'92
RPGのビッグタイトルが目白押し。超新作情報から攻略法まで、RPGを大満喫!
アマランスⅡ/アーリーキングダム/フィフス・エレメント
サバッシュⅡ/ティラムバラム/ヴェインドリームⅡ
エルブス/プリンセス・ミネルバ/魔導物語A・R・S・

ソフトもたくさんあるぞ!
キャンペーン第2弾
読者大プレゼント

ILLUSTRATION:KEN-ICHI KUTSUGI

イラスト加藤直之 C1992 QUEST/BOTHTEC C1992 Micro Vision C1988 田中芳樹・徳間書店・徳間ジャパン・キティフィルム



銀河は、燃えている。
どこまで進めば、戦火にさらされていない星系にたどり着けるのだろう。いつになったらこの銀河に平和は訪れるのだろう。宇宙歴796年、広大な宇宙は、ゴールデンバウム王朝が支配する銀河帝国と、その専制政治に反対する自由惑星同盟の果てしない戦闘の場と化していた。32の星系からなる広大無辺な銀河を舞台とする、戦略と戦術の限りをつくした戦いが新たに始まる。圧倒的支持を受けている田中芳樹原作の大人気スペースオペラ「銀河英雄伝説」が、想像を遥かに超えたスケールで、今、蘇る。「銀河英雄伝説Ⅲ」はシリーズ最大のスケールと、洗練された戦略&戦術システムによって、稀有壮大なシミュレーションゲームとなった。野望が続く限り、銀河は燃え続ける。
NEC PC-9800シリーズ 今秋発売
BOTHTEC ボーステック・ソフトウエア
株式会社クエスト 〒158 東京都世田谷区用賀2-18-8 TEL.03-3708-4711

お客様へ――お申し込みの方はこの点線で切り取ってお近くの書店へお持ちください。

ISBN4-09-178732-0

小学館 申込書

時空の龍騎兵『リバーサー②』を申し込みます。

お名前

住所

電話

●書店様へ

お手数ですが書店帖合印を押して取次店へご注文ください。

POPCOM

1992　10月号　Vol.115

ゴージャスすぎる2大付録

1別冊付録**美少女麻雀ソフト大三元**

仏の顔も三度までの「美ゼミ」別冊。絶好調、談之助&レーニンが贈るルンルン企画。

2豪華バラエティーステッカー

読者の熱い要望に応えて復活／貼ってよし、眺めてよしのお楽しみステッカーだ。

HOT PRESS　ソフト・トピックス――6　ベストソフト30――8

新作ソフト情報
- エルムナイト――10
- 銀河英雄伝説III――12
- GODS――13
- アラスカン・マラミュートG.C.――14
- シヴィライゼーション――15
- ネクタリス――16
- 満開電飾II――17
- グランプリサーカス2――18
- 轟II――18
- 麻雀三国志演義――19
- スリップストリーム'92――19
- ドラゴンマスター シルク――20
- スタークルーザーII――20
- シューティング68K GAMES――21
- デスブレイド――21
- エトワールプリンセス――22
- ミス・ディテクティヴ――23

ソフト移植情報――24　ハードトピックス――26　ニュース・クリップ――28

大特集――54
RPGオータム・コレクションズ'92
RPGのビッグタイトルが目白押し。超新作情報から攻略法まで、RPGを大満喫！
アマランスII／アーリーキングダム／フィフス・エレメント／サバッシュII／ティラムバラム／ヴェインドリームII／エルブス／プリンセス・ミネルバ／魔導物語A.R.S

大好評！こだわりレポート　スーパー野球道――76　魔京伝――78　キャッスルズ――80

人気ソフト完全制覇――85
ゲームの達人
大戦略IV／ビッグオナー／ペブルビーチの波濤／F-29／元朝秘史／英雄伝説II／グロス・ドイッチュラント／マイト&マジックIII／緋王伝／アイ・オブ・ザ・ビホルダー／ソードダンサー

- 秋の大プレゼント――112
- ハードラボラトリー――114
- 驚異のCG相談室――117
- CGギャラリー――120
- 海外ソフト情報局――122
- アーケード・バイストリート――126
- なんちゅうやっちゃねん――128
- レーシング・プレス――130
- ポプコム座(新作映画紹介)――132
- 新鮮良品館――134
- リューヌ伝説――136
- アストラルシティ――150
- 幻想学園――156
- 最後の審判――165
- 円丈のドラゴンスレイヤー――172
- パソコンQ&A道場――176
- なんでもソフト探偵団――179
- ソフトハウスエクスプレス――182
- オピニオンプラザ――186
- すばらしきパソコンゲーム――188
- テレビヒーロー探検隊――193
- 〈ゲームの王様〉
  - レジオナルパワーII――194
  - 事情通のためのWar GAME講座――196
- 事実はゲームより奇なり――198
- パソコンゲーム考古学――201
- 与志田謙信の武将でドンッ!!――202
- 提督の異常な愛情――203
- スキャン・ザ・コンピュータヒーローズ――204
- カルトなゲームによろしく――205
- 無謀な旅人――206
- ここはプロレス王国――207
- 魔法千一夜――208
- モンスター紳士録――210
- MOVIES ON／――211
- 宇宙冒険少女NAMI――212
- ミステリーゾーン研究会――216
- 芸能・音楽の50！――219
- 電撃BMジャック――220
- THE NEWS――221
- カバでもできるパソコン通信――222
- 談之助のまだまだこれから／――224
- 星占い――225
- 次号予告――226
- 時空の龍騎兵リバーサー――巻末

表紙イラスト／くつぎけんいち　デザイン／山口馨

本誌に掲載するソフトの価格は表示があるもの以外はすべて税別価格です。

幻想学園
10月号

Monthly Software Hot Press

TOPICS!

1. 『信長の野望』待望のシリーズ最新作ほか光栄新作情報！

おなじみ生頼範義氏のイメージイラストだ。

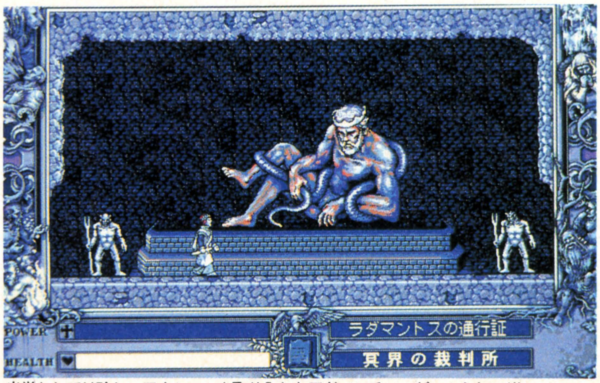
そろそろ年末の新作情報が編集部に届き始めるようになってきたが、光栄からもビッグなニュースが舞い込んできた。

『三國志』と並ぶ同社の看板シリーズ、『信長の野望』の最新作が年末発売を目指して開発されているというのだ。初代『信長の野望』に始まり『全国版』『戦国群雄伝』『武将風雲録』と1作ごとにパワーアップしてきた作品だけに、ファンならずとも新作の出来はとても気になるところ。現在わかっている情報を紹介しよう。

まずタイトルは、現段階では『信長の野望Ｖ』(PC-98) と呼ばれている。ただしこれは仮称、変更の可能性大だ。気になるゲーム内容だが、いくつかの新機軸が導入されている。まず家臣を管理する手段として知行地制度と呼ばれる土地制度が取り入れられるもよう。また、全国(今回は蝦夷地から九州までが舞台) 64カ所に散らばる大小百数十もの城もゲームを進めるうえで重要なポイントになるという。さらに今回は、朝廷との関わりも重視されているらしい。発売日、価格などは未定だが、来月号ではもう少し詳しい情報をお届けできるだろう。

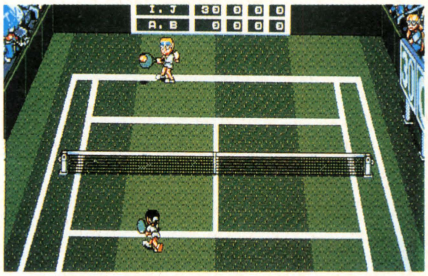
さて、光栄からはもう1つ新作情報がある。こちらは、ダンテの神曲をモチーフにしたアクション・アドベンチャーゲーム『魂の門』(PC-98)。発売日、価格とも現在未定だ。

イタリアの詩人ダンテの『神曲』がゲームの元になっている。



光栄としては珍しいアクションを取り入れたアドベンチャーゲームらしいぞ。

2. なめらかに動くキャラが試合を盛り上げる！


PC-98初の、本格的テニスゲーム。実際にプレイしてのレポートは、次号のお楽しみね。

日本ソフテックの新作『テニス・テニス』は、PC-9801VX/UX以降用のテニスゲーム。プレイヤーが自分でキャラクターを動かして試合をするという、アクション的な要素の強い作品だ。

一般的に、98でアクションゲームを作るのは難しいといわれているが、このゲームではキャラクターがなめらかに動き、白熱した試合が楽しめる。VM/UVシリーズを切り捨てたとはいえ、画面がこれだけスムーズ処理されるのなら、ユーザーは納得するはず。ジョイスティックでもプレイできるというのもうれしいね。

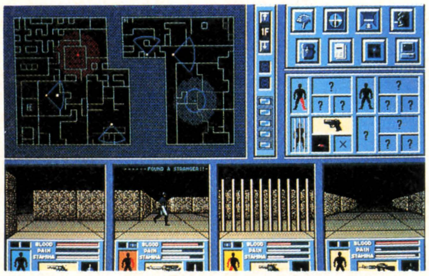
また、キャラクターやコートの種類によってパラメーターが変化するうえ、レベルも変更できる。もちろん、友だちとの対戦も可能だ。発売は9月下旬、価格は未定だ。

3. 部下たちに指示を与えて、犯人を追い詰めろ！

渋滞解消SLG『トラフィック・コンフュージョン』で話題を呼んだマスターピースから、早くも第2弾の情報が届いた。その『アージェント・ミッション』は、3Dダンジョンを舞台にした意欲作。プレイヤーは特殊任務部隊の指揮官となり、ダンジョンに逃げ込んだ犯人を見つけ、逮捕することが目的だが、犯人を追いかけるのはプレイヤー自身でなく、12人の中から選んだ4人の部下、というのがミソ。部下たちは足の速い者、目や耳の利く者など、さまざまな個性を持っているので、毎回

違った任務に合った部下を選び、適切な指示を与えることが、指揮官であるプレイヤー（キミ）の、腕の見せどころというわけだ。

発売は11月20日、価格は9,800円（税別）の予定。対応機種は、PC-9801VM/UVシリーズだ。



3D画面が、4つに分割されて表示される。犯人はどこだ!?

4. TOWNSユーザーが作った痛快シューティング!!

グランプリ作品。「インベーダー」の動きをする敵が出てきて、思わず「名古屋撃ち」と叫んでしまう。

特別賞作品。写真でもわかるように、背景や敵機の色使いなどが、とてもよくまとまっている。

誰にでも手軽にシューティングゲームが作れる、『スーパーシューティングTOWNS』。『Oh! FM TOWNS』の誌上では、一般ユーザーの作品のコンテストが行われたほど、人気のあるツールだ。

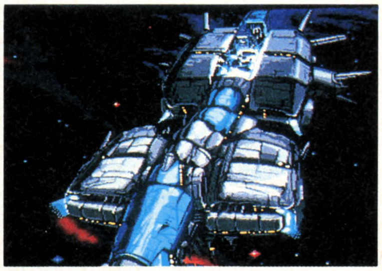
ブラザー工業では、その意欲的なコンテスト応募作品の中から、厳選された12作品を6つに分け、優秀作品集『S.S.T.GAMES』（Vol.1～3は発売中、Vol.4～6は9月20日発売、各3,000円〈税込み〉）として発売することとなった。

これらの作品の中には、大ヒットゲームのパロディーが入っていたり、敵機の動きや形などに変わったものを取り入れたりと、一般ユーザーの個性的なアイデアが詰まっていることに驚かされる。

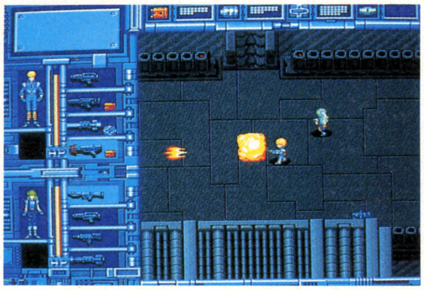
5. X68オリジナルアクション『バーンウェルト』

今までRPG中心に作品を発売してきたグローディアが、ここにきてX68000で新作アクションゲームを製作していることが判明した。アレッ、と思う人もいるかもしれないが、グローディアはその昔『テスタメント』というPC-88シリーズ用のアクションゲームを開発したこともあり、アクションゲームに対するノウハウはすでにかなり蓄積されているもよう。機種をX68に変更してきたが、今回も爽快なアクションゲームを作ってくれることは疑いない!

また、RPGで培ったビジュアルシーン技術も、今回の『バーンウェルト』に応用され、オープニングからプレイヤーを圧倒するような量のグラフィックが投入されている。今から楽しみな発売日は、10月30日の予定だ。



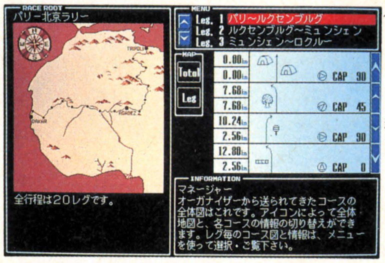
素晴らしいビジュアルシーンは総計で200枚を超える!



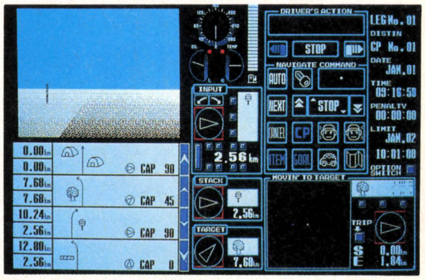
6. シルクロードをつっ走れ! コース集いよいよ発売

ナビゲーターとなって耐久ラリーに出場するという、ラリーSLG『スペシャル・ステージ』。パリ・ダカールラリーを詳細にシミュレートした本格派で、三菱パジェロ、日産テラノといった、実車のデータが収められていることも人気の秘密になっている。この『スペシャル・ステージ』に、新たにコース集が発売されることになった。

『シルクロードの幻』というサブタイトルのついた、このコース集は、パリ―北京を結ぶルートが舞台になっている。今回は短いSSを結んで、1SSごとのプレイ時間が短くなっていることが特徴。また、各SSが短くなったぶん、20ものSSを設定してある。前作以上にきめ細かな戦略を立てることが勝利の秘訣になるだろう。発売は10月3日、予価3,900円（税込）。タケルでのみ販売だ。



『スペシャル・ステージ』システム（7,800円〈税込〉）が必要。



7. M.N.Mの新作は、知的で残虐なアクションRPG

高速宇宙戦アクション『スターウォーズ』など、常に新機軸を打ち出してくれるM.N.Mの新作は、これまた新趣向を盛り込んだ作品。ARPG『GAGE』（PC-9801）が、それだ。

舞台は魔王とその配下が棲む迷宮のような塔で、主人公（プレイヤー）は戦闘能力ゼロの魔法使い。「魔王打倒」の最終目的のために、塔内に散らばるNPCを仲間に加え、塔内探索を続けるのだが、パーティーのメンバーチェンジの仕方が一風変わっている。従来メンバーだった仲間を殺さなければ、有能な新人を仲間に加えることができない。

NPCは、総勢256人。パーティーは8人制。どのNPCを仲間に入れどの仲間を抹殺するか、大局的戦略が要求される知的（そしてちょっと残酷な？）アクションRPGに仕上がりそうだ。

『ポピュラス』風画面レイアウトだね。ちなみに発売は9月25日で、価格は9,800円（税別）。

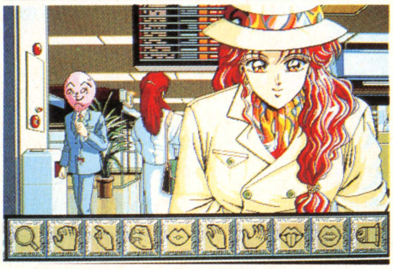
※このページに掲載した画面写真は、すべて開発中のものです。

読者が買った BEST SOFT 30

ついにトップ交代！　予想どおり『大戦略Ⅳ』の快進撃だ。『ビッグオナー』『ファイナルファイト』『緋王伝』など、前評判の高かった初登場組の動向にも注目したい！

1位 63票 先月4位
大戦略Ⅳ
SLG ●システムソフト
PC-98

2位 49票 先月1位
三國志III
SLG ●光栄
PC-98、X68000、FM TOWNS



3位 38票 先月40位
DE・JA II
AVG ●エルフ
PC-98

4位 30票 先月40位
卒業～GRADUATION～
AVG ●ジャパンホームビデオ
PC-98

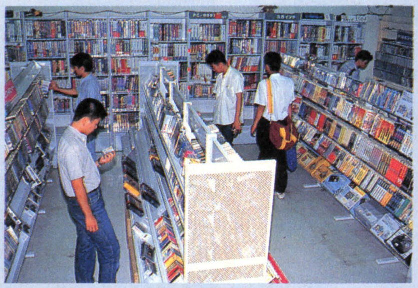
5位 26票 先月11位
ドラゴンスレイヤー英雄伝説II
RPG ●日本ファルコム
PC-88SR、98

順位	票数	先月	タイトル	メーカー	ジャンル	機種
6位	17票	先月2位	ぽっぷるメイル	●日本ファルコム	RPG	PC-88SR、98
7位	16票	先月6位	太閤立志伝	●光栄	SLG	PC-98
8位	14票	先月7位	ふしぎの海のナディア	●ガイナックス	AVG	PC-98
8位	14票	先月5位	ソードダンサー	●TGL	RPG	PC-98
10位	12票	初登場	スーパー野球道	●日本クリエイト	SLG	PC-98
10位	12票	先月27位	レッサーメルン	●パンサーソフトウェア	RPG	PC-98
10位	12票	先月16位	ドラゴンナイトIII	●エルフ	RPG	PC-98、X68000、FM TOWNS
13位	11票	先月21位	人形使い	●フォレスト	ACT	PC-98、FM TOWNS
13位	11票	先月16位	DOR・PART2	●ディー・オー	AVG	PC-98、X68000、FM TOWNS
15位	10票	初登場	星の砂物語2	●ディー・オー	AVG	PC-98、X68000
15位	10票	先月8位	プリンセスメーカー	●ガイナックス　マイクロキャビン	SLG	PC-98、IBM-PC、MSX2
17位	9票	初登場	ビッグオナー	●アートディンク	SLG	PC-98
18位	8票	先月13位	クラシックロードI	●ビクター音楽産業	SLG	PC-98
18位	8票	初登場	ファイナルファイト	●カプコン	ACT	X68000
18位	8票	先月13位	リューヌ伝説～時空の彼方～	●ブラザー工業	RPG	PC-98
21位	7票	初登場	ディスクステーション98#14	●コンパイル	ETC	PC-98
21位	7票	先月27位	CARAT	●カスタム	パズル	PC-98
21位	7票	先月9位	天神乱魔	●エルフ	RPG	PC-98
21位	7票	先月30位	ロードス島戦記II・五色の魔竜	●ハミングバードソフト	RPG	PC-98
25位	6票	先月13位	レジオナルパワーII	●コスモスコンピューター	SLG	PC-98
25位	6票	初登場	緋王伝	●ウルフ・チーム	RPG	PC-98
25位	6票	先月21位	Might&MagicIII	●スタークラフト	RPG	PC-98
25位	6票	先月16位	DOR	●ディー・オー	AVG	PC-98、X68000、FM TOWNS
25位	6票	先月3位	エメラルド・ドラゴン	●グローディア	RPG	PC-98、FM TOWNS
30位	5票	初登場	F-19ステルスファイター	●マイクロプローズ	SLG	PC-98

ダダダ月報

発行所 〒101 東京都千代田区
神田神保町3-3-7昭和第2ビル4F
㈱新企画社・POPCOM編集部
電話／03-3263-6940

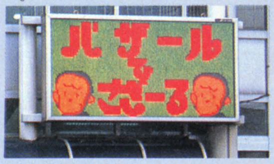
パソコンショップ紀行——DENSHO
アットホームな雰囲気がいいね



ソフトを手に取って選べるのがうれしい。

東北自動車道の大渋滞にもめげず、やってきました宇都宮。鹿沼インターチェンジから車でブッ飛ばして約10分ほど走った市街地に、目指すパソコンショップ、DENSHOはある。夏休みということもあってか、

NEO・GEOに興じる学童の皆さん。宿題もやれよ。



おおっ、バザールでござーるくんがこんなところに。電飾式の看板。

店内は中、高校生でいっぱい。レジには行列ができている。

「夏休みに限らず、いつもこれくらいお客さんが入ってますよ。このあたりには男子校が3つもあるんで、そこの生徒さんが多いですね」と、にこやかに話してくれたのは、営業部長の松沼さん。

「ウチではパソコンソフト以外に、ファミコン、スーファミなどのゲーム機用ソフトもそろえています。パソコンソフトは1割5分引き、ゲーム機用ソフトは最高2割5分引きで販売しています」

ーどのソフトも、お客さんが手に取って見られるようにディスプレイしてあるんですね。普通はガラスケースの中に入っているお店が多いのに。

「やっぱり子どもさんには高価なものですから、じっくり選んで買っていただくための工夫なんです」

ー近頃の売れスジはなんですか？

「ちょっと前までは『大戦略Ⅳ』。今は98版の『ドラスレ英雄伝説Ⅱ』ですね。かなり売れてます。あと、68では『ファイナルファイト』、MSXでは『プリンセスメーカー』がダントツですね」

ータケルも置いてあるんですね。

「新型になってから導入したんですが、評判はまずまずです。最近はとくに68ユーザーさんによくご利用いただいてます。68のパッケージ版は、新作が少ないですから」

ースーファミのソフトで人気があるのは、やっぱり『ストファイⅡ』ですか？

「もちろん。もう2千本は売ってます。これだけ仕入れられるお店って、全国にもあまりないと思いますよ。あ、そうそう、『マリオペイント』も売れてますね」

ー上のフロアがなにやら盛り上がっているようですが。

「ああ、アーケードゲームが置いてあるんですよ。SNKのやつ。NEO・GEOのソフトも売ってる関係上ね」

ーゲームならなんでもあるって感じですね。

「ええ、おかげさまで繁盛してます。ソフトプラザ遊基という系列店もありまして、7月末にその2号店を宇都宮市内にオープンしたばかりなんです」

ーこのDENSHOのセールスポイントって、やっぱりソフトの品ぞろえ、ですよね？

「まあそうですが、フロッピーなんかも安くしてますよ。2HDのブランドものでも650円から販売してますから。ひょっとしたら、秋葉原よりも安いかもしれませんよ」

品ぞろえ、ディスプレイの仕方、そして価格と、どれを取ってもうれしい限り。なにより松沼さんをはじめとする店員の皆さんの、優しくアットホームな雰囲気が最大の魅力。これなら店内がにぎわっているのはあたりまえだ。

取材を終えて、編集部まで車を走らせながら、ボクの家の近所にも、こんなショップがあったらなぁ、とずっと考え続けた。

栃木県宇都宮市鶴田町2765 Tel 0286-35-2716

読者に聞いた オイラが買ったこの１本！

夏休みのせいか、おウチにいた人が多かった。こっちとしてはウレシイけど、なんかもったいない気もするの。せっかくの夏なのにな……ってね。

大戦略Ⅳ

このシリーズのほかのものと比べてイイ点は、ディテールに凝っているところ。弾道ミサイルやステルス機、潜水艦がきちんと見えなくなる演出にも感心しましたね。不満は、かなり勝手が違っているので慣れるのに苦労することかな。

（千葉県 直井将行）

卒業

なかなかおもしろいとは思います。だけど、やはり『プリメ』の2番煎じという気が……。98でもしゃべってくれるところは『プリメ』よりいいんだけど。グラフィックは、原画がとくに好きですね。美少女モノの中でもトップクラスだと思いますね。

（栃木県 SHIGERU）

人形使い

キーボードでの戦闘はなかなかツライです。コンピュータの攻撃が単調なのは残念。ま、98でよくここまで動かせたものだなというのが正直な感想ですね。

（東京都 真実の男）

ファイナルファイト

すごいゲームだね。画面も動きもイイ。ボクはいつも、コンティニュー回数があとちょっとのところで、最後のボスに会うからバランスもいいと思うよ。不満は、地下鉄の音がないことくらいしかない。

（愛知県 岩近友亮）

ビッグオナー

マウスでの操作はちょっと難しい。でも人生ゲームはおもしろいし、腰を落ち着けてじっくり遊ぶには最適。

（大阪府 桑田一頼）

ポプコム世論調査

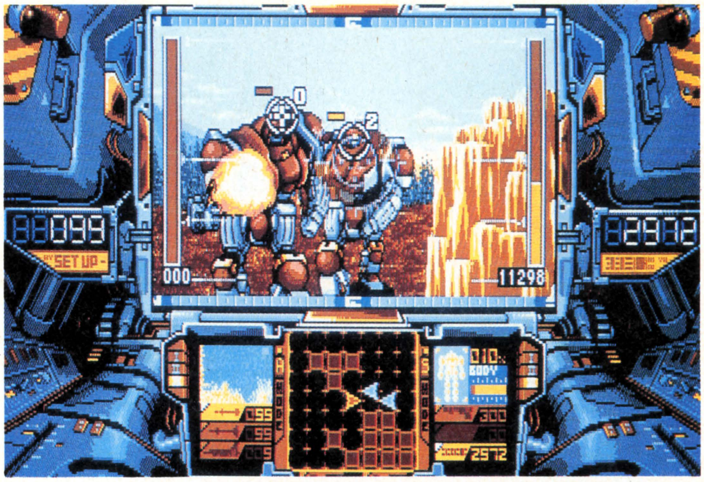
～'92年８月７日調べ～

うー、みんな待ちくたびれたのぉ？最近ここに登場している顔ぶれはあまり変わらないというのに、なんと『サバⅡ』はランク外へ。げげーん！

①大戦略Ⅳ（システムソフト）
②プリンセスメーカーⅡ（ガイナックス）
③三國志Ⅲ（光栄）
③銀河英雄伝説Ⅲ（ボーステック）
⑤ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ（日本ファルコム）
⑥蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史（光栄）
⑦アマランスⅡ（風雅システム）
⑧卒業（ジャパンホームビデオ）
⑨DE・JAⅡ（エルフ）
⑩ファイナルファイト（カプコン）
⑩人形使い（フォレスト）
⑫ビッグオナー（アートディンク）
⑬スーパー野球道（日本クリエイト）
⑭ティラムバラム（ライトスタッフ）
⑮レジオナルパワーⅡ（コスモスコンピューター）

※世論調査の順位は、本誌アンケートはがきの「攻略法で取り上げてほしいソフト」を集計したものです。

マイクロキャビン期待の新作は、ハイビジュアルSF3Dバトルだ!!



PC-98、TOWNS

エルムナイト

ELM KNIGHT

■マイクロキャビン

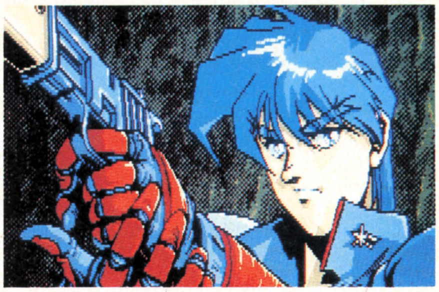
PC-9801VM／UVシリーズ　FM TOWNS　11月発売予定　価格未定　☎0593-51-6482

愛機バネッタを乗りこなし、敵ランドムーバーを撃破しろ!

『サーク』『サークII』『幻影都市』と、リアルタイム性、ビジュアル性に力を入れた作品を作り続けてきたマイクロキャビンから最新作の情報が届いたぞ。

今度の作品は、ランドムーバーと呼ばれるロボットに乗り込んで戦うリアルタイムのアーマードシミュレーター（資料より）だ。こういうゲームは今までにいくつもあった。古くはBPSの『イプシロン3』やアルシスソフトウェアの『スタークルーザー』。最近ではビクター音産の『バトルテック』なんかがそう。ただ、ここまでストーリーやビジュアルにこだわった作品はなかったはずだ。画面写真を見てもらえばわかるとおり、今回も非常に美しい画面作りに成功している。今回の目玉はSGS（Space Graphic Structure）と呼ばれる新システムで、このシステム搭載によって緻密なグラフィックでの3D空間の創造が可能になった。そのうえ、背景の拡大縮小などによる画面の乱れもないスムーズな移動が実現されている。

編集部に送られてきたサンプルディスクを起動してまず驚いたのは、オープニングデモのスムーズな動きだった。10分を超えるこのデモ、これがまたよく動くこと動くこと。200ラインではあるけれど、そんなことを全く意識させないくらいグラフィックのレベルも高い。もちろん、ゲーム中にもストーリーの折々にビジュアルシーンが入る。こちらも見応え十分なので、期待していいぞ。



彼がリック・チャンドラー。ご他聞にもれず主人公はいい男だ。

ゲームは主人公の状態によっていくつかのモードに切り換わる。ランドムーバーに乗っているときのバネッタモード、主人公自体が移動するリックモードなどだ。今回紹介するのは、そのうちの「バネッタモード」。バネッタとは主人公リックが搭乗している、ランドムーバーの標準仕様機の名称だ。

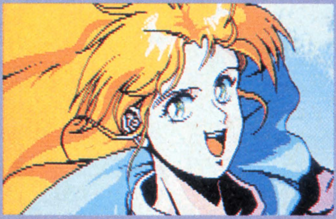
ゲームは常に主人公の視点で進行する。パイロットアイズと呼ばれるこの視点の最大の特徴は、その臨場感にある。これによって、プレイヤーは『エルムナイト』の世界にどっぷり浸ることができるわけだ。

「3Dは、迷子になりやすいから苦手で……」という人もいるだろうけど、心配ご無用。画面下のレーダーには、常に自分の向きと周りの様子が映される。レーダー左のマップと合わせれば完璧だ。

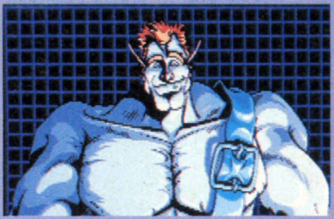
リックに関わる人々＋α

ストーリーを進めていく中で、多くの人物（人間じゃないのもいるけど）がリックの前に現れる。今回は、その ほんの一部を紹介しよう。彼らの織り成す人間ドラマにも注目したい。リックの運命を大きく変えるきっかけになる少女セレナや、リックの実兄で帝国軍の近衛部隊に所属するロイ。バネッタの操縦補佐コンピュータで通り一遍の受け答えしかできないサミーなど一筋縄じゃいかない連中がそろっている。

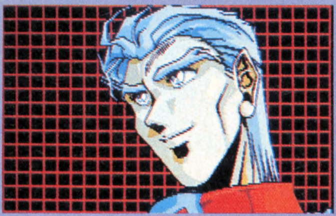
話が進むうちに、意外な事実が浮かんでくることもあるらしい。今からあれこれ想像を巡らすのも楽しいかもしれないね。さて、君の予想する人物像はどんな感じかな?



セレナ・ブルーム。彼女との出会いにより、リックの人生は一変することになる。

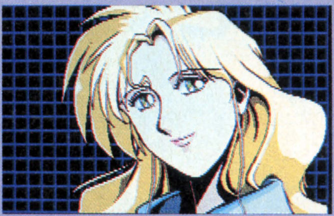


カーム。巨人族の子どもで、セレナとソフィになついている。



ロイ・チャンドラー。リックの実の兄であり、帝国軍近衛部隊に所属する実直な男。

ダグ・ネカン。反乱軍一のランドムーバー乗り。魔法より力による戦闘を好む性格だ。

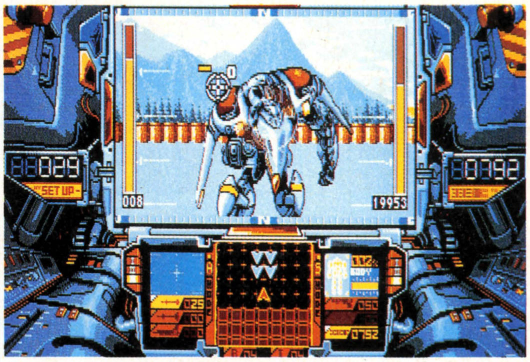


ソフィ・ブルーム。反乱軍のリーダーであり、セレナの姉。パニックを起こしやすいあわて者。

バネッタ。リックの乗るランドムーバー。操縦補佐コンピュータのサミーが搭載されている。

主人公リックは帝国軍パイロット候補生だった。しかし…

ランドムーバー以外に、こんな魔獣も登場する。こいつの攻撃方法は？


巨大な中ボスも登場する。レーダーに注目、4機いるわけじゃないよ。

舞台はオルガ星系第７惑星レクス。かつてこの星の人々は誰もが魔力を持っていた。しかし、ときの流れの中でその力は徐々に薄れ、狂暴な魔獣も生息するこの世界で生き残るため、人類は科学に頼らざるを得なかった。

そんな中で生み出された人型機動兵器〝ランドムーバー〞は、兵器としてのみならず、建築技術の進歩にも大きな影響を与えた。帝国が魔法的生物の侵入を防ぐために作り上げた城壁の建造工事も、ランドムーバーなしには考えられなかったであろう。

そして現在。魔力を有する人間は全人口の１割にも満たなかった。そのうえ、ときの帝王ネークは、魔力所持者を〝イレギュラー〞（欠損遺伝子保持者）であるとし、すべてのイレギュラーを処刑するよう命じたのだ。

主人公リック・チャンドラーは、帝国軍軍事訓練校のパイロット候補生としての生活を送っていたが、ある日帝国が新たに開発した魔力探査装置（MPS）により、彼自身も気づかなかった魔力を発見されてしまう。彼は帝国軍標準仕様のランドムーバー〝バネッタ〞を奪い、脱走を試みる。はたして、彼の行く先に待つものは!?

帝国軍から逃げるセレナ。このあとリックと出会うことになる。

てなところが、オープニングデモ以前のお話。大体の舞台設定はわかってもらえたかな？　まだ発売前でもあることだし、これ以上のストーリー紹介は差し控えようと思う。あんまり先まで書いて興味半減じゃ申しわけないしね。

リックの搭乗するランドムーバー〝バネッタ〞には、さまざまな兵器が用意されている。バルカンやミサイル、ハンドガンのほかに、地雷や電装破壊兵器。さらにはチャフやフレア（太陽弾）などの防御兵器も使えるんだ。また、移動時には通常モードに加え、消音・熱源抑制によりレーダーに映らなくなり、敵に見つかりにくくなるサイレントモードや、通常の３倍の速度で移動できるアフターバーナーなども使用することもできる。まさにアーマードシミュレーターだね。

これらの武器を自由に完璧に使いこなすには、かなりの練習が必要になる。そのために、このゲームにはトレーニングモードも用意されているんだ。歩き方から回転、平行移動、アフターバーナーの使い方や各種武器での闘い方などを自分の納得が行くまで練習することができる。ストーリの中に反映させるなら、軍事訓練校の授業ってところかな？

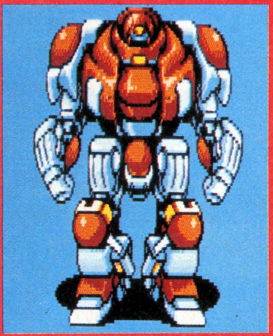
ディスク10枚組になる予定だというこの『エルムナイト』。今年後半の超目玉ゲームとして期待していいと思うよ。

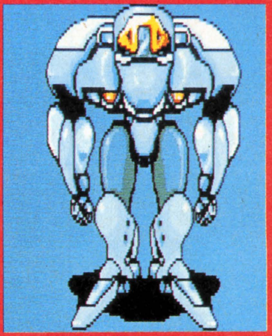
敵もバラエティに富んでいるぞ

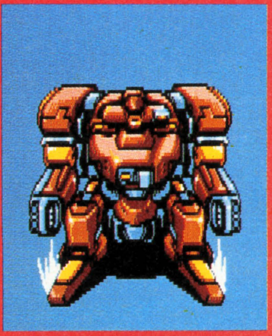
『エルムナイト』に登場する敵キャラクターは、どれも非常に個性的な姿をしている。今回は、その中から帝国軍が使用しているランドムーバーを紹介しよう。機動性を追求した軽量級から、装甲や攻撃力重視の重量級。フロッサー（地上２ｍを浮上して移動するホバーのような乗り物。この文章の上の写真でセレナが乗っているのがそう）とランドムーバーのあいのこのようなヤツまで、さまざまな種類がある。

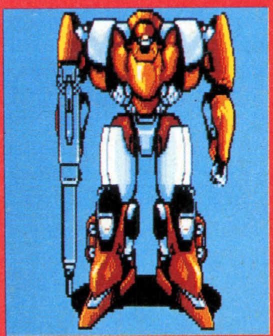
もちろん、敵はこれだけじゃない。ほかにも多種類のランドムーバーが存在するし、この惑星に古くから生息する魔獣も、魔法攻撃を仕掛けて来るヤツやら突撃してきて自爆するヤツなど多数存在する。

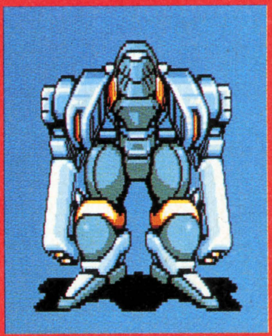
これらの敵を撃破し、ときには回避しながら先へと進まねばならないんだ。弾薬には限りがあるし、なによりこれはRPGじゃない。いくら戦ってもレベルアップすることはないし、無駄な戦いは避けるにこしたことはないわけだ。最少の被害で最大の戦果を、というのはどんな戦いについてもいえることだけれど、もちろんこのゲームにもあてはまる。そのためにも、敵の性能は十分に把握しておくようにしよう。

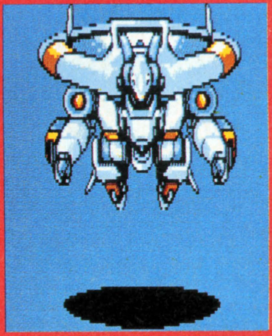

ゲイツ。旧型ランドムーバーでパンチが強力。接近戦はできるだけ避けたほうがいい。


ビッグヘッド。両肩にミサイルポッドを装備している。ミサイル攻撃に注意しよう。

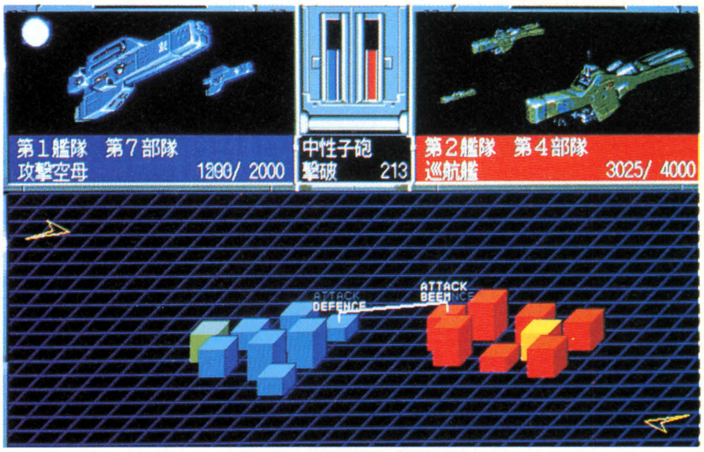

フラムフティード。砂漠での戦闘用に開発されたランドムーバー。砂漠での高速移動が可能。


ラグナ。片手にハンドガンを持ち、高い戦闘力を持つ。移動力もゲイツより高い。


バストロール。ランドムーバーと戦車との融合により生まれた。高い戦闘力と装甲を誇る。


ラビットファイヤー。フロッサーとランドムーバーの融合型で、運動性能は非常に高い。

優秀なる部下(提督)の部下(副官)全員集合！ 銀英ベストカップルは誰だ！



PC-98

銀河英雄伝説III

GINGAEIYUDENSETS

■ボーステック

PC-9801VM／UVシリーズ　10月下旬発売予定　価格未定　問☎03-3708-4711

戦闘シーンも入っていよいよ完成間近、副官もみんなそろったぞ!!

さて、ついに発売間近となった人気SLG『銀英III』だが、いよいよ今回の最大ポイント、副官の皆様が勢ぞろいしたぞ。

集まった顔ぶれはじつに多種多彩。小説・アニメにも登場してくるユリアン、フレデリカ、オーベルシュタイン、バイエルラインといった超有名人からラオ、ゾンデルス、ムライ、パトリチェフといった見覚えのある準有名人、あるいは初めて見るような無名の者、そして変わったところでは、陸上戦闘専門部隊ローゼンリッター司令官シェーンコップなども副官として登場してくるのだ。

彼らはもちろんただ登場するわけではなく、それぞれ提督を補佐する役割を持っている。

とくに、同盟軍においては副官の能力のほうが、提督を上回っている場合が多いので、うまく使い回したいところだ。個人的には原作で最初に無念の死を遂げたヤンの親友、ロベール・ラップあたりを使ってあげたいね。

また、有名だからといってむやみに有能とは限らないところもおもしろい。

女性であり、戦闘経験の少ないフレデリカは、統率力はあっても艦隊戦の指揮を任せることは自殺行為に等しく、船に上がったカッパ……。陸上では無敵のシェーンコップも戦闘能力は落ちる。やはり、帝国のほうが、副官にも優秀な人材がそろっているようだ。

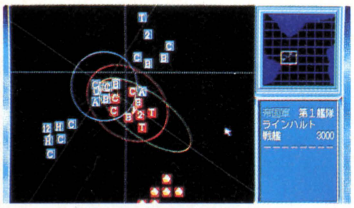
また、今回新たに紹介する戦闘シーンも、陰影を強調したモノになっていて、地味ではあるが迫力を増したものになっている。

攻撃範囲の設定も楕円形がいかにもそれらしく、臨場感がアップしたぞ。

ついでに提督たちの顔も以前のものよりリアルな印象を受ける。

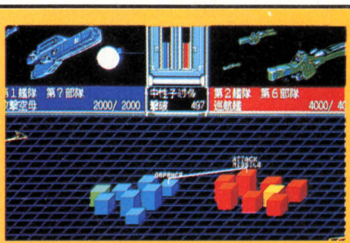
なにしろ今回は、少将や大佐から始まるわけだから、みんな若いのだ。最初のうち、4部隊から始めなければならない提督を、大艦隊の司令官にするのも副官の腕の見せどころといえよう。

副官はあらかじめ設定されている場合もあるが、やはり自分で作りたい。ビッテンフェルトの副官をオーベルシュタインにするとか……。



攻撃範囲が楕円形で設定される。艦隊の反転半径は提督の力量しだいなので、素早く確実な攻撃を心掛けよう。

戦闘シーンは荘厳に…



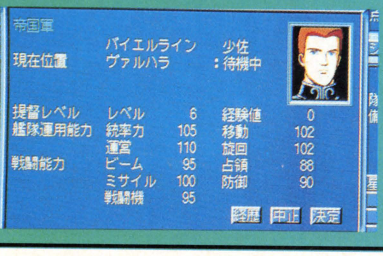
アニメーションが簡略化されたためか、華やかさが薄れてしまったが、そのぶん迫力が増した戦闘シーン。艦の爆発シーンがなぜかもの悲しく映る。かえってドラマチックかもしれない……。

断言しよう！　いい副官が最強の部隊を作る!!

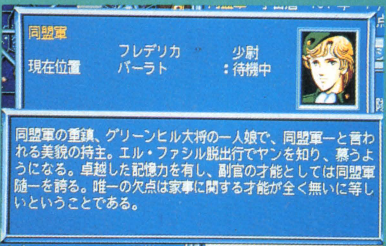
帝国の双璧と呼ばれる名指揮官ロイエンタールやミッターマイヤー、あるいはヤンやラインハルトといった一見非の打ちどころのないような素晴らしい提督にも、重箱の隅を突ついてみればアキレス腱は見つかるもの。

たとえばヤンの航空戦能力は、他の戦闘能力に比べるとやや低い（それでも並みの提督よりはいいのだが……）。そんなときに、航空攻撃能力の高い副官、たとえば撃墜王であるオリビエ・ポプランやイワン・コーネフを配属すると、最強の艦隊ができあがるわけ。常識的、あるいはセオリーとしては、副官の適材適所はこうやって見つけていくのだ。

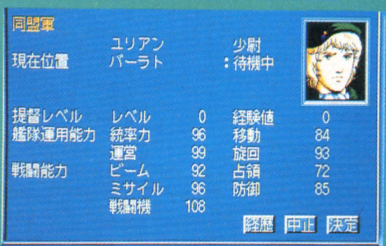
だが、原作を読んだことがある人ならば、ベストカップル、あるいは究極のツーショット作成の楽しみも増えそうだ。ひと言よけいなアッテンボロー提督に、お祭り男ポプランかシニカルすけべシェーンコップ副官で究極の「ドツキ漫才艦隊」、沈黙提督アイゼナッハを陰険副官オーベルシュタインと組ませての「銀英版沈黙の艦隊」などなど、あなたの頭の中にあるユニークな組み合わせをゲームで実現してみよう。案外、うまくいったりするかもしれないぞ。



原作ではミッターマイヤーの副官を務めるバイエルライン。



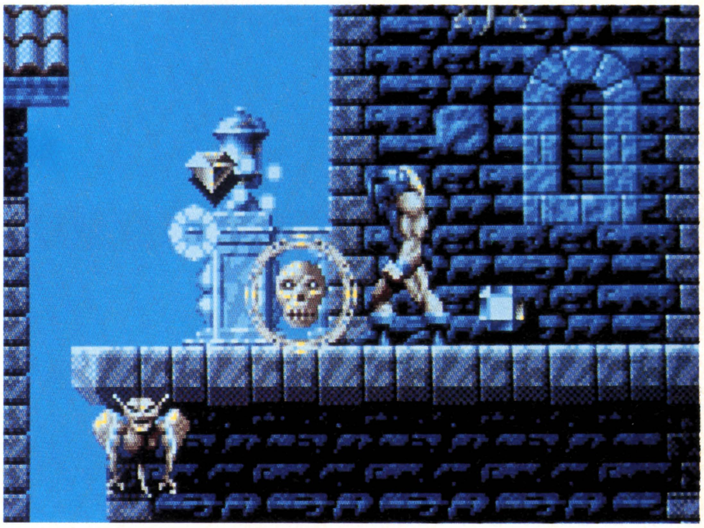
紅一点の副官フレデリカ少尉。軍事的才能を期待してはいけない。



ユリアン・ミンツ君は、戦闘機が得意。ヤンとポプランの一番弟子だ。

永遠の命を手に入れるため、4つの世界をくぐり抜けオリンポスを目指せ!!

PC-98



GODS
ゴッズ

■PCMコンプリート
PC-9801VX／UXシリーズ 9月25日発売予定 予価9,800円（税別） ☎03-5273-0566

イギリス生まれのパズル的アクションゲームが登場!?

海外のゲームの本場といえばもちろんアメリカだけど、この『G-ODS』 は、アミーガで数多くのヒットゲームを製作したイギリスのプログラマー集団、ビットマップブラザーズの作品。それが今回PC−98に移植されたのだ!! 渋い色使いによって表現された重厚なグラフィックに、メイド・イン・イングランドならではの格調高さが、アミーガ版同様に感じられるぞ。

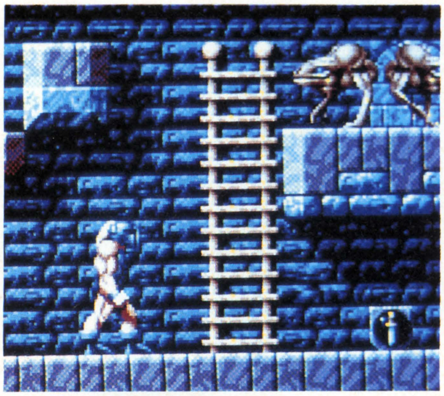
このゲームの主人公は、ギリシャ神話に登場する筋肉もりもり男、ヘラクレス。人間である彼が、4人の悪神によって占拠された古代都市を奴らの手から奪い返し、究極の報酬である「永遠の命」を手に入れるために戦う、というのがゲームのストーリー。

プレイヤーは使命をまっとうするために、街、寺院、迷宮、地下世界の4つに分けられた古代都市を冒険する。しかし都市には、数多くのモンスターたちが住みついているので、プレイヤーは襲いかかってくるモンスターを倒して、進まなければならない。モンスターの中には、攻撃をうまく避けたり、アイテムを盗んで逃げるなどのかなり頭脳的な奴もいるぞ。

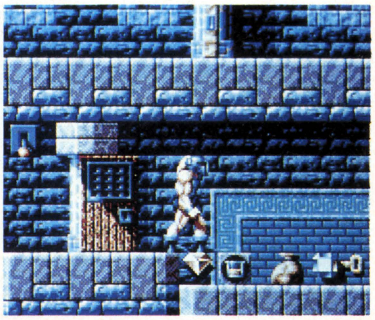
モンスターと戦うための武器は、都市の中で探し出すか、各ステージごとにあるショップで買える。それぞれの武器は、異なった力と性質を備えてるので、うまく使いこなし、戦略的に戦いを進めよう。

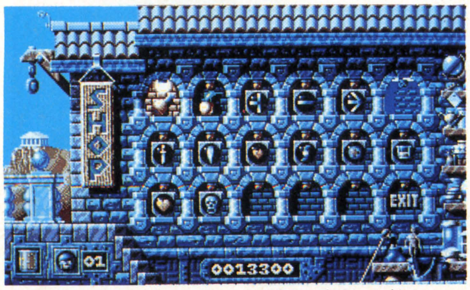
ゲームの中でいちばんやっかいなのは、じつはモンスターではなく、都市のあちらこちらにある仕掛けやトラップなのだ。レバーの操作や鍵で扉を開いたりして、仕掛けをクリアしていくのだが、間違えれば命を落とすような危険も存在するので、慎重にプレイしよう。仕掛けの中には、レバーを動かしたらモンスターが現れ、もう一度同じレバーを動かすと宝箱が出るという場所もあったり、レバーの動かし方の組み合わせでクリアできるトラップなどパズル的な要素が多いのだ。

手ごたえ十分なアクションゲーム『GODS』。君は4つの世界をクリアして、オリンポスの丘へたどり着き、永遠の命を手にすることができるだろうか？


ヘラクレスの右にあるのが、武器のアイテムだ。

武器がパワーアップすると連射が可能に。

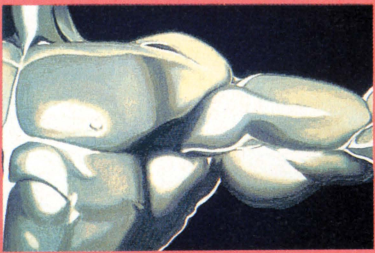

鍵とレバーでドアを開け宝物庫へ入ろう。



ステージごとにあるショップ。体力回復剤や武器などがある。

筋肉もりもりなオープニング

ヘラクレスといえば、筋肉マンの代名詞。綱を引き絞ったようなナイスボディーを、オープニングで見ることができるぞ。筋骨たくましいヘラクレスの身体を、メタリックな感じで表現しているグラフィックがなかなか渋いね。



鍛え上げられた肉体という感じが伝わってくるね。フェイスマスクの質感がみごと。

腹筋や太股もすごいぞ。

極北のアラスカが舞台の3DゴルフSLGが出る。ちょっとハンパじゃない

PC-98

アラスカンマラミュートG.C.

ALASKAN MALAMUTE G.C.

■ホームデータ
PC-9801VM／UVシリーズ　12,800円（税別）　☎078-261-2790

アラスカでゴルフをやる。ちいっとばかしナウくないかい!?

……と、いうワケなんだナ。ナゼだか最近、ゴルフ物が続けざまに出されている。それも、み〜んな3D。ドレを買えばいいのやら、わからんちんになっている人も多いコトだろう。そこで、ホームデータはひとつの回答を出した。キーワードは〝アラスカ〟だ。

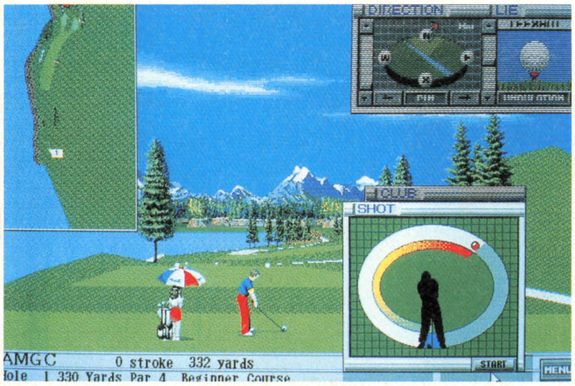
世界中ドコに行っても、日本人観光客がいるご時勢だ。しかし、アラスカでゴルフをやっちまったヤツは、そうはいないハズ。「アラスカンマラミュートG.C.」は、1912年に開かれた貴族のためのゴルフコース。たった216名の会員のために、7月から8月にかけてわずか2カ月間だけコース整備されるという、トンデモなく贅沢なコースなのだ。架空のコースではない、正真正銘のドリーム・コース。まさに、ゲームでしか味わえないコースといえる。

コースの紹介はこのへんにして、システムの話に移ろう。グラフィックは見てのとおりだから、もう何もいうことはないハズだ。今回、ホームデータが力を入れているのは、クイック・アクティブ・ウインドーシステムの略でQAWS（カウズ）と名づけられた新機軸。繁雑な操作を解消するために考案されたもので、各操作が平行入力できるようになったという。〝できるだけスムーズに〟という点に総力が注がれており、大いに期待していいだろう。

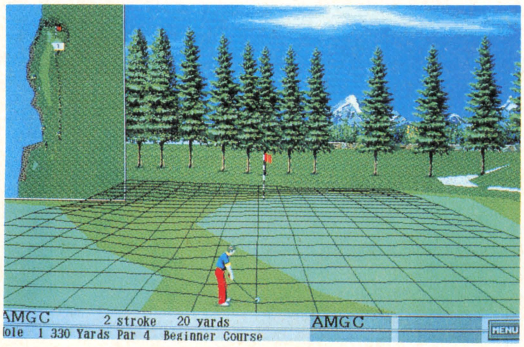
ゲームモードは、ストローク、マッチ、トーナメントにトレーニングを加えた4種類。場所は1カ所とはいえ、レギュラーコースとビギナーコースの2コースがあり、合わせて36ホールをジックリと楽しむことができるのだ（ちなみに、今回紹介している写真は、すべてビギナーコースだ）。

まだまだ暑い夏が続いているが、貴族になった気分で、涼しげなゴルフコースを堪能するのもけっこうオツなものではないだろうか!?

発売が待たれるソフトである。



最初に振り幅を決めてショット！　タイミングが難しいゾ。



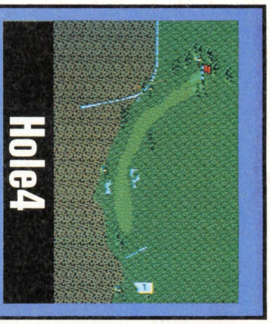
アンジュレーションの表示は、例によっておなじみのスタイル。見た目より起伏があるようだ。

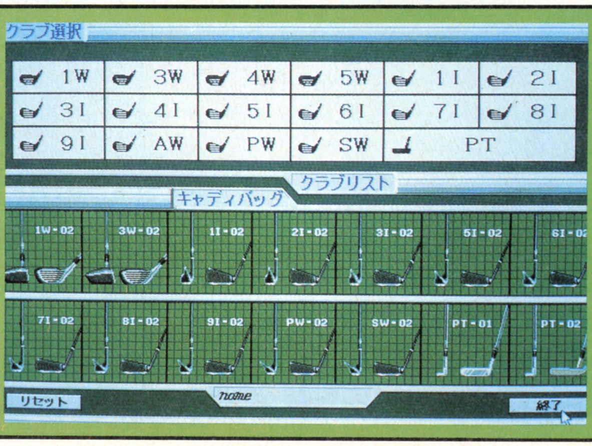
シビアなコース

現時点ではビギナーコースしか体験できなかったのだが、「ドコがビギナーなの?」といいたいくらい難しかったゾ。とりあえず2つのホールを紹介しておくが、簡単にはいかないことが一見してわかるに違いない。レギュラーコースはどんなにスゴイ（!?）と、今から気になってしかたがないのだ。とにかくタップリ楽しめそうだネ。

Hole3

Hole4





道具選びも楽しいゾ

ゴルフ・オタクの楽しみのひとつに、クラブへの異常とも思えるこだわりがある（らしい）。まっかせなさい、とホームデータはいう。材質、形状、そして特性の違うクラブが全部で119本（!!）も用意されているのだ。14本しか入らないキャディーバッグが、ホントもどかしい……。いろいろ試してみて、ベストの選択を捜し出そう。

6千年の結末は？ 最先端技術を持った小国から世界征服の野望まで！

PC-98

シヴィライゼーション
Civilization

■マイクロプローズ
PC-9801VM/UVシリーズ　9月18日発売　12,800円(税別)　問☎0423-33-7781

戦争は文明の発達を促進するのか、あるいは阻害するのか？

シミュレーションゲームと呼ばれているジャンルは、大きく分けて２種類がある。実験室的なものと、遊園地的なものだ。ところが、このソフトは両者の特徴を兼ね備えている珍しいゲーム。しかも、同社のフライトシミュレーターのように、設定しだいでどちらにでもなる、というのとも違う。実験そのものが楽しめてしまう感じ。

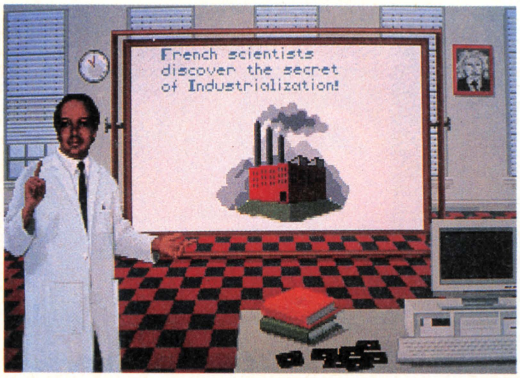
まず、６千年という壮大なスケールが興味をそそる。領土を広げたり、町の施設を増やしてゆくというのも所有欲に訴える（つけ加えるならば、征服欲や破壊衝動まで満たしてくれる）。

問題なのは（？）、プレイヤーがこの壮大な実験に取り込まれてしまうこと。帝国が大きく育ってくれずもがき苦しんでいるうちに、意図せずにさまざまな実験を行ってしまっているわけだ。

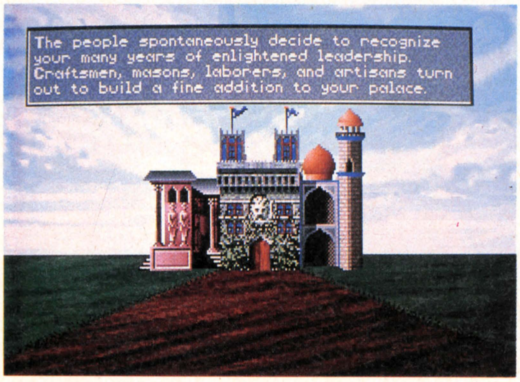
たとえば、極端な戦闘国家は、短期的には領土を広げやすいが、全体を維持するのに資金がかかりすぎる。文化面での発展にまでお金が回らない。極端な技術国家は、周りじゅうから文化を盗まれるのでわりが合わないうえに危険。

かといって、バランス重視でプレイしようとすると、今度は考えなければならない要素が多すぎて神経が疲れるし、ささいな事件でバランスが崩れると建て直すのが難しい。しっかりと未来へのビジョンを立て、拡張と発展の局面を交互に繰り返すのがうまいやり方のようだ。ただし、隣の国の出方によって、スケジュールはいとも簡単に変わってしまう。

最終得点は、人口ばかりでなく達成した技術や建設した文化財、平和であった年月なども含まれる。闇雲に領土を広げても、必ずしも得点には結びつかないところが、このゲームのつかみ切れない魅力？



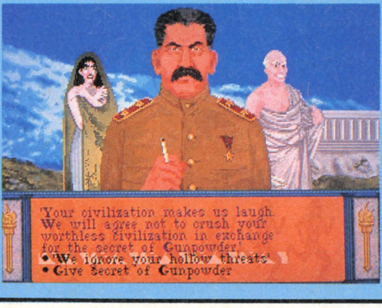
技術が発展するほど、強い軍隊を作れる。逆に、研究開発を怠ると、巨大国家もあっけなく滅ぼされる。

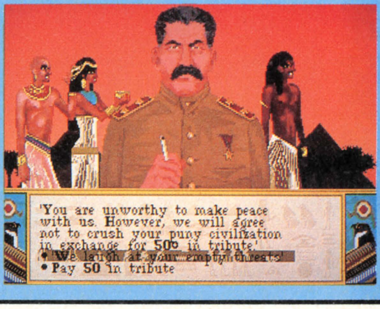


プレイヤーの住む王宮？ 国が栄えてゆくと、部分的に増改築ができる。超豪華な邸宅を造るのだ！

どんな政治形態を選ぶかもプレイヤーの裁量範囲

このゲームでは、独裁、王国、共和主義、民主主義、共産主義、無政府状態の６つの形態がある。それぞれ資金の調達、生産性、国民がどれくらい幸せかなど、国家を運営するうえで重要なパラメーターに影響する。政治形態は、革命を起こすことで簡単に変えられる（その政治形態を発明していなければならないが）。注目すべきは、プレイヤーの立場は国家元首ではないということ（影の政府？）。革命を起こしても、そのまま同じ国をプレイし続けられる。また、隣国の政治形態もコロコロ変わるので、それによって対応も変わる。





写真はすべてIBM版のものです。

PCエンジンの名SLGが復活!! 月を舞台にした戦術級初心者向けSLGだ

PC-98、X68000

ネクタリス

NECTARIS

■システムソフト

PC-9801VM／UVシリーズ、X68000:9月25日発売予定 予価7,800円(税別)　問☎092-752-5278

月面戦争勃発 ガイチ軍を叩け！

いやー、懐かしいけど古臭いって感じが全然ないんだよね。

PCエンジンの第１弾ソフトとして、その完成度の高さから多大な評価を受けたネクタリスが、ついにパソコンへ移植されたぞ。

宇宙（月）を舞台に繰り広げられる、連邦軍対ガイチ軍の戦争をシミュレートしたこのゲーム。もともと家庭用ゲーム機のものであるからして、初心者にもわかりやすく、初めてこのテのゲームをプレイする人にはもってこいだ。

な～んだ、初心者向けか……などとばかにすることなかれ。

このゲームの目的は、あらかじめ与えられている兵器と、戦闘中に工場を占領すると手に入れることができる兵器を使って、敵の司令部を占領するという『大戦略』によく似たタイプ。

そして初心者向けとはいいながら、中・重戦車、対空車両、バギー、オートバイ、長距離砲、ミサイル兵器、戦闘機、爆撃機、輸送車両、そして歩兵など、基本的な兵器はすべてそろっており、なかなか手応えのある、そして本格的な陣容なのだ。

このゲームには生産という概念はなく、工場は兵器を保管している倉庫の役割を持ち、さらに被害を受けた部隊の戦力を回復させる能力しかない。

敵よりも早く工場を占領して兵器を手に入れること。戦場に近い工場で部隊をどんどん再生して繰り出していくということ。そして強力な戦闘爆撃機ハンターをはじめとする航空戦力を使い、制空権を得ることが勝利への絶対条件になるであろう。

また、とくに陸上戦闘では地形や経験値といったファクターも大きな意味を持ってくるので、部隊の配置、進撃ルートの設定といった細かい戦術も、十分に堪能できるはず。

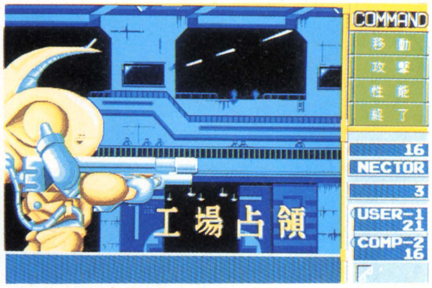
さらに、敵を包囲したり、挟み打ちしたりすると、命中率や破壊力が格段にアップすることも見逃せない。

というわけで、初心者から上級者まで、気楽・気軽に楽しめるポケットサイズの本格的戦術級SLG『ネクタリス』。

SLGときくと面倒臭いと思ってしまうあなた、短時間で楽しみたい忙しいあなたにおすすめしたい、温故知新を実感できる名作ゲームなのだ。

登場する兵器のデータも詳しく、個性的に設定されているぞ。

工場内にはどちらのものでもない新兵器が眠っているぞ。

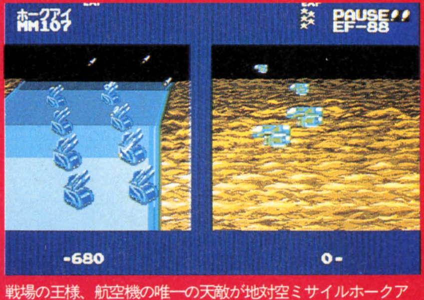


サクサク占領して戦力アップをはかろう。

ど派手な戦闘シーン！

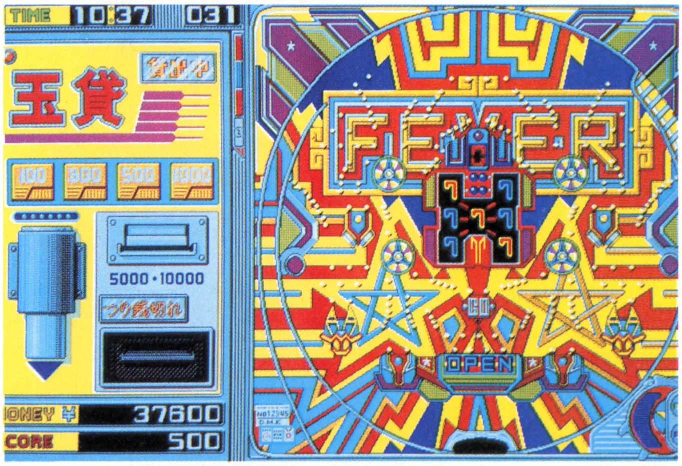
間接攻撃のできる長距離自走砲ナスホルンの攻撃。間接攻撃のできる兵器を上手に使いこなさないと、勝ち目は見えてこないのだ。

標準的な中戦車バイソンの攻撃で敵が全滅した瞬間！　一部隊を波状攻撃で全滅させていくのがミソ。こうすればもう再生することはない。



戦場の王様、航空機の唯一の天敵が地対空ミサイルホークアイだ。間接攻撃でジャビイ（爆撃機）を撃破！　対空自走砲では痛み分けになりがちだ。

未成年でもオジサンでも十分に楽しめる本格派！出玉はまさに満開だ!!



PC-98

満開電飾II

MANKAI DENSHOKU II

■ビクター音楽産業

PC-9801 VM／UVシリーズ　9月25日発売予定　予価8,800円（税別）　☎03-3423-9268

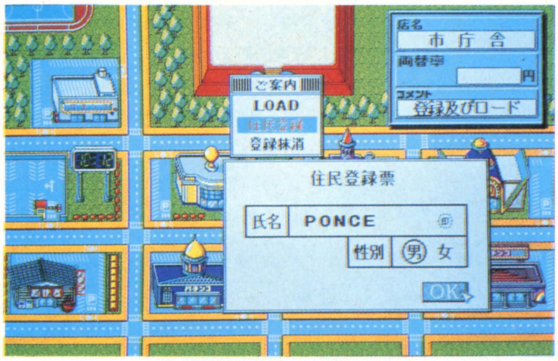
女のコは脱がない…。注目の第2弾はパチンコの中身で勝負！

ファミコンではいろいろと出ているが、パソコンでは唯一無二のパチンコ・シミュレーション『満開電飾』の登場は、カルト的な反響を呼んだものだった。そして今、第2弾の登場と相なった。またまた注目されるのは、間違いのないところだろう。プレイ・オンリーではシンドイと思ったかどうか、第1弾では、出玉が増えるにつれて女のコが脱ぐという、ありがちだがウレシイ機能がついていた。これはこれで〝ムフフ〟なものだったが、ユーザーの反響は「もっと機能を多くして、リアルにしてほしい」というものだったとか。そんな声を意識して作られたのが、今回の作品なのだ。

というワケで、『II』はパチンコ台のスタイルを工夫し、玉の動きのリアルさを追求している。余計な装飾は、スッキリそぎ落とした。軟派はイカン、これからは硬派の時代なのだ（ホントか？）。

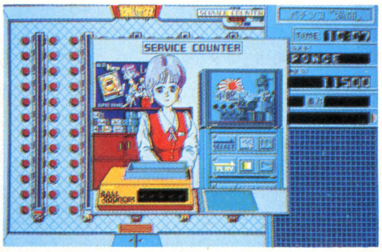
さて、パチンカーの街「満開シティー」には7つのパチンコ店がある。それぞれ交換比率が違い、設置されている台も違う。プレイヤーはまず、市庁舎に行き、住民登録をしなければならない。住民にならないと、パチンコを打たせてもらえないのだ。所持金は1万円。これを元手にして、好きな店に行きプレイ開始。最終目標は1000万円稼いで夢の「パチンコの殿堂」入りだ。殿堂入りすると、プレイヤーの名前、獲得金額、所要時間が記録され、長く称えられるというワケだ。「ナンだ、それだけか」というなかれ。クドイようだが、パチンコそれ自体を楽しむソフトだから、これでいいのだ。

パチンコ台は全部で8種類。デジパチ、ハネモノ、権利物、一発台の4タイプが用意されている。「アレ、ドコかで見たことがある」というものから、ゲームならではの超ユニークなものまで、プレイヤーを飽きさせない。オジサンたちは日頃負けているウップンを晴らしてもらいたいし、未成年の諸君は将来に備えて（？）予習のつもりでチャレンジしてみよう！BGMもお決まりの「軍艦マーチ」ほか、ポップス、演歌などいろいろあって雰囲気も満点だ。

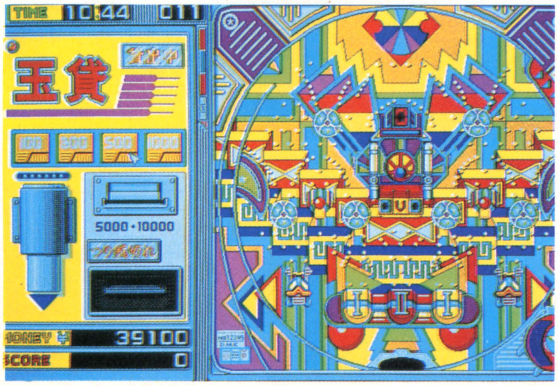


まず市庁舎に行って、住民登録をしよう。このとき女性と登録すると、女性専用台がプレイできる！

プレイの途中で、中断することもできる。ホンモノ同様の「食事札」が笑わせてくれるのだ。

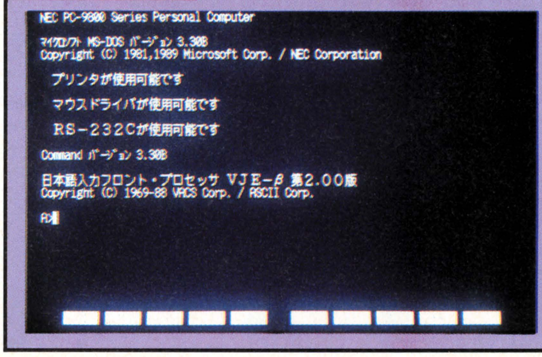


ここがサービス・カウンターだ。出玉を両替したり、BGMをセレクトしたりする場所だ。



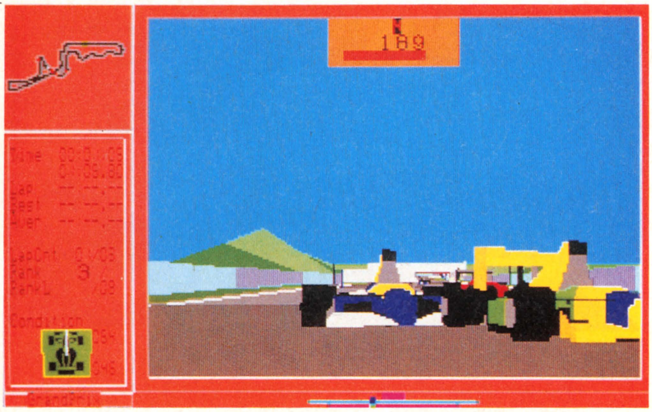
オーソドックスなハネモノ・タイプ。最初は、このあたりから攻略していくのがいいかもネ。

マズイ！　でも安心、のパニック・モード



「ナンだ、この写真は!?」と思った人、気持ちはよくわかる。これが『満開電飾II』の優れた（!?）機能、パニック・モード。仕事中に遊ぼうという、不謹慎なサラリーマンの力強い味方なのだ。パニック・モードをクリックすれば、一瞬にして画面が写真の画面に切り換わる。上司が突然やってきても、安心安心というワケだ。

全16コースを網羅した決定版！ 今、熱いバトルがスタートする



PC-98

グランプリサーカス2

GRAND PRIX CIRCUS 2

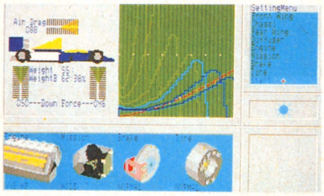
■ウエストサイド

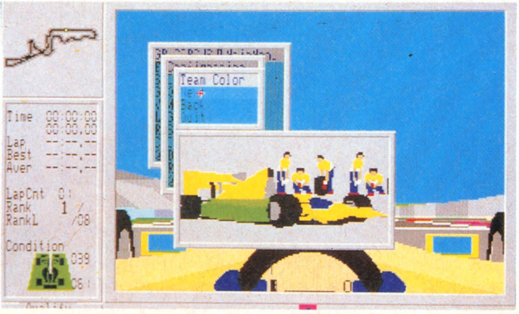
PC-9801VM／UVシリーズ　10月9日発売予定　予価9,800円（税別）　問☎06-436-2799

グランプリの興奮が、いながらにして楽しめる！ 感動モノだ

マンセルの独走に加えて、ホンダの撤退騒動。早くも秋風が吹き始めた今年のグランプリだが、ドッコイ、コチラは開幕寸前だ。本格的なＦ１シミュレーション『グランプリサーカス２』で、〝本家〟をよそに勝手に盛り上がってしまおうじゃないか、というお話だ。

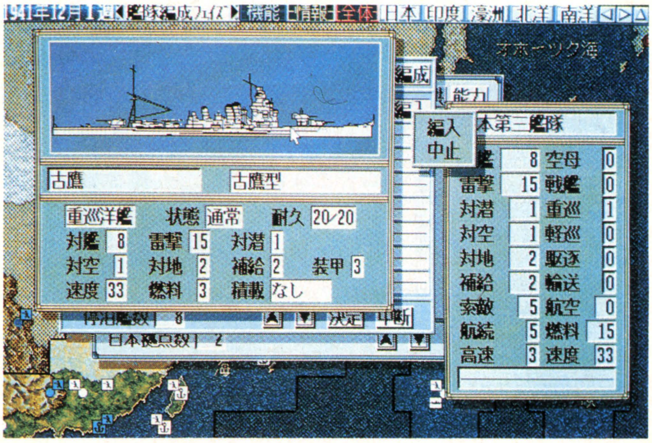
マシンのカラーがイロイロと選べるのが、なんといってもウレシイ！ ウイリアムス、ベネトンといったノッてるチームにするか、不振のマクラーレン、フェラーリで巻き返しを図るか？ マニアにはタマラナイんじゃないだろうか。そして、マシンセッティングもタイヤ、エンジンなど８項目が自由に選べる。自分だけのスーパーマシンが作れるワケだ。さあ、コースに出てみよう！ もちろん全コースを網羅しているから、本格的なグランプリができる。操作はキーボードでもバスマウスでもOK。〝ホンモノ〟並みの繊細さなので、最初はかなりシンドイかもしれない。フリー走行で十分に修行を積んで、トップドライバーを目指そう。





左上はマシンセッティングの画面。中央のグラフがリアルだ。ダウンフォースやグリップが変化するので、おろそかにはできない。右上は雨天の画面。そして右横の写真は、マシンを選んでいるところ。

よりパワーアップした轟II!! 太平洋戦争は局地戦だったのだ!!



PC-98

轟II

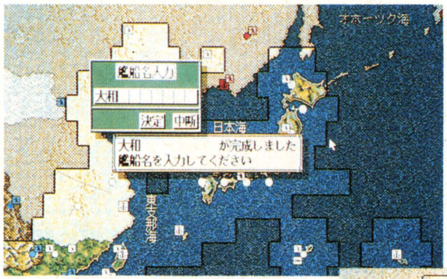
GOU II

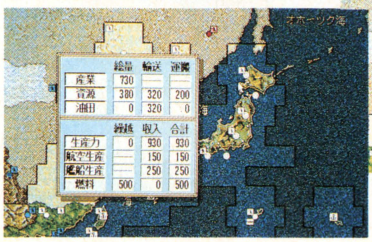
■ウルフ・チーム

PC- 9801VM／UVシリーズ　9月上旬発売予定　価格未定　問☎03-5394-5565

太平洋戦争を局地戦としてとらえた異色SLGだ！

前作『轟』から２年。いよいよ待望の第２弾『轟II』が姿を現した。前作と比べて最も違うのは１ターンが１週間単位になって、よりスピーディーに、そして細かい作戦が立てられるようになったこと。そして補給や輸送、通商破壊戦や索敵といった手間はかかるがつまらない要素を自動化して、作戦の立案に専念できるようになったことであろう。さらに、航空機の開発の点で自由度が増し、技術力と生産力のバランスという概念が加わったことや、航空部隊に練度の概念が加わり、勝敗に大きな影響力を与えるようになったことも特筆するべきことだ。だが、なによりもこの『轟II』では世界情勢が大きな意味を持ってくるようになった。講和条件にもかかわってくることだが、たとえばゲーム途中でイギリスやソ連と単独講和を結べるようになったり、太平洋戦線での勝利が欧州戦線の連合軍の戦力を減らすという結果を招いてドイツ軍を助け、逆にドイツの勝利が日本を救うといったこともできるようになった。改めて太平洋戦争が、第二次世界大戦の中の局地戦であったことを感じさせてくれるゲーム。今流行の『紺碧の艦隊』の世界がゲームにできるかも？





ゲームシステムを改良してプレイアビリティーを高めると同時に、細かい作戦立案も楽しめるぞ。

麻雀ゲームが、戦国シミュレーションと融合した！

PC-98

麻雀三国志演義

MAHJONG SANGOKUSHI ENGI

■システムソフト

PC-9801VM／UVシリーズ　9月下旬発売予定　予価9,800円（税別）　問☎092-752-5278

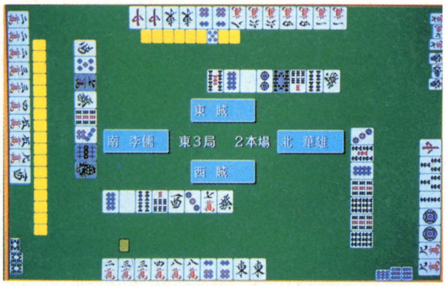
アレンジされた麻雀ゲーム。武将を集めて役満を狙おう！

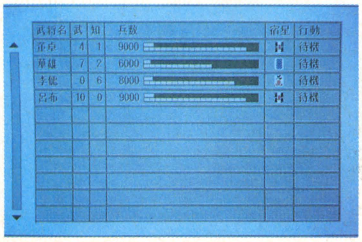
『大戦略Ⅳ』が大ヒット中のシステムソフトが放つ新作は、なんと歴史シミュレーション風の麻雀ゲーム、『麻雀三国志演義』だ。

このゲームは、戦闘の代わりに麻雀で自国を広げていくという、いわゆる国盗りゲーム。対立する陣営ごと2人ずつメンツを出して4人麻雀で戦うわけだが、誰か1人がハコになるとその陣営が負けになる。

さて、このゲームでは普通の麻雀と異なり、最初の持ち点が武将ごとに大小している。持ち点は配下の兵士数で表されているから、兵士を増やすと戦いがラクになるのだ。だから反対に敵国が大軍を送り込んでくることもある。そんなときのためにこのゲームでは、〝アイテム〟と呼ばれる必殺の技が用意されている。麻雀牌の数と同じ136人いる武将がそれぞれ特定の牌に対応していて、武将を集めることによって、有利に役作りができるのだ。

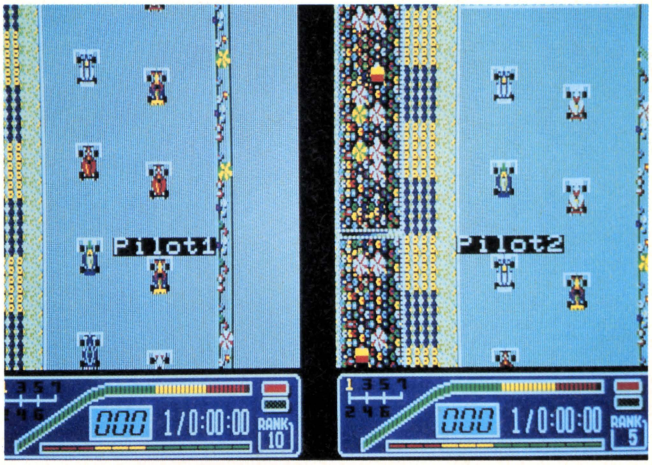
また各武将には、打ち方やツキに個性が与えられており、ツモや配牌にも影響を与える。だから、コンピュータなら誰と戦っても同じということはなく、より実戦に近い麻雀をすることができるのだ。





麻雀シーンは、こんな感じ（上）。
武力、知力、配下の兵数など、武将ごとに能力値が設定されているのだ（左）。

レース場に響くエグゾーストノート。その興奮をPC-98で再現!!



PC-98

スリップストリーム'92

Slip　Stream'92

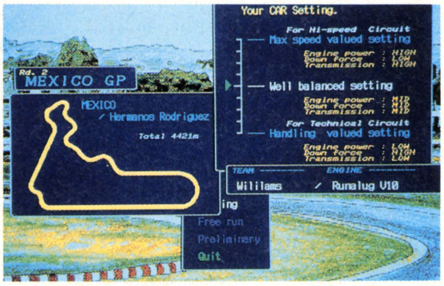
■ダットジャパン

PC-9801VM／UVシリーズ　5,800円（税別）　問☎096-359-4178

2人同時プレイ可能なF1ゲーム。君は地上最速の男になれるか？

世界中で大人気を誇る、レースの最高峰F1。レースで最も興奮する、抜きつ抜かれつのデッドヒートを完璧に再現したのがF1レーシングゲーム『スリップストリーム'92』だ。

このゲームは、花王のフロッピーディスク「リアルソフトパック」に添付されていたものをいっそうおもしろく、そしてよりリアルにバージョンアップ。実際のF1と同じコース、スケジュールで全16戦を戦えるようにしたものだ。『スリップストリーム'92』の魅力は、ゲーム名になっている「スリップストリーム」が実感できること。これは前を走っている車の後ろにぴったり接近し、前の車より少ないパワーで同じスピードを維持するレーシングテクニックだ。今までのレーシングゲームでは味わえなかった、敵車の後ろにつきタイミングを見計らって、一気に抜き去るという手に汗握る展開が楽しめる。コンピュータとのレース以外に2人同時プレイも可能なので、友だちと競い合って熱いバトルを繰り広げよう!!



エンジンやタイヤ、そしてウイングなどの細かい設定も、プレイヤーが決めることができるのだ。

4人組の女の子が大騒ぎ 明るい明るいダンジョンRPG！

PC-98

ドラゴンマスターシルク

DRAGON MASTER Silk

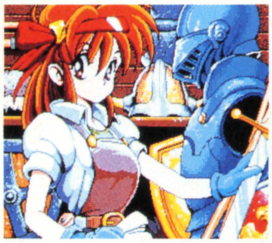
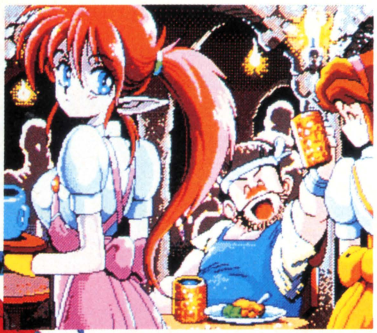
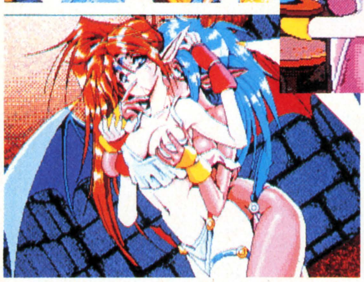
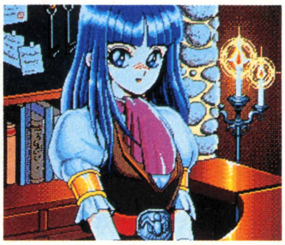
■ギミックハウス

PC-9801VM／UVシリーズ　9月発売予定　予価8,800円(税別)　問☎03-5387-1674

ほとんど女子高校の修学旅行ノリで冒険の旅は始まる…!?

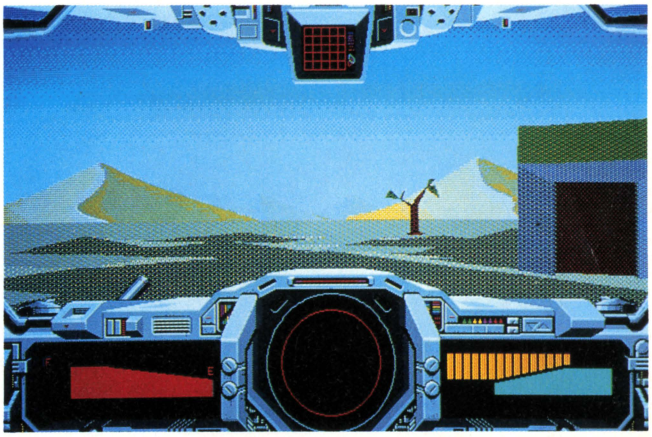
3Dダンジョンは暗い！　そうお思いのあなたへ贈る明るい明るいRPG。なにしろパーティー全員がキャピキャピの女の子なのです！

ただでさえ暗いダンジョンを、ヒゲだらけの戦士や、うす気味悪い魔法使いと歩き回るのはまっぴらだ！　というダンジョンRPG嫌いの人のために、明るいダンジョンRPGの登場である。なにしろ主人公が女の子、お供の3人も龍の化身なんだけど、まるっきりキャピキャピギャルなのだ。だから冒険の旅というより、ほとんど女子高校の修学旅行のノリになっちゃう。モンスターもユニークなのがそろってるんだけど、出てきても「カワイーッ！」なんてキャーキャーいわれちゃうし、襲いかかると「イヤー、エッチ！」なんてボコボコにされちゃうのでやりにくそうだ。でもけっしてエッチなゲームじゃないので誤解しないように、シルクはまじめで明るい本格RPGなのだ。

パーティーだけでなく、ショップの店員も全員女の子という、考えただけでも頭が痛くなりそうな騒々しいキャピキャピ・ワールドが舞台なのです。

SF3Dゲームの名作が、さらにパワーアップして帰ってきた！



PC-98

スタークルーザーII

STAR CRUISER II

■アルシスソフトウェア

PC-9801VX／UXシリーズ　発売日、価格未定　問☎0956-22-3881

画面の半分以上を占める3Dスクリーン。そしてBGMはMIDI対応！

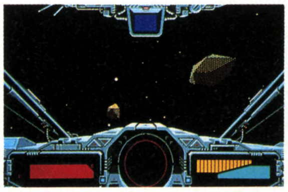
'88年に発売され、斬新な3D画面と秀逸なシナリオが評判を呼んだ、アルシスソフトウェアの『スタークルーザー』。その続編の開発が、年末の発売に向けて急ピッチで進められている。

今回の『II』の最大の特徴は、前作でも大人気だった3D画面が、いっそう美しくなったこと。3Dの表示を行うスクリーンそのものも、前作に比べてグーンとワイドになっている。

ストーリーのほうは、前作で繰り広げられたVOIDとの戦いから5年後という設定。人物のグラフィックもさらに美しく描き直されていて、以前とは感じが変わっているが、ギブスンやダイアナといった懐かしいキャラクターも登場する。今回、編集部に届いた資料は画面写真だけだったが、早く実際にプレイしてみたいものだ。

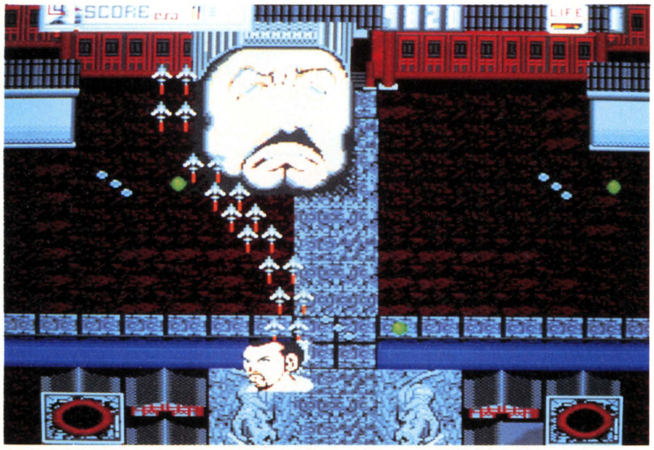
快適な処理速度でゲームを進められるよう、V30のCPUを搭載するマシンが、対応機種から削られてしまったことは残念だが、BGMもMIDI対応となり、きっとユーザーを満足させてくれるに違いない。

戦友ギブスンも登場。懐かしいなぁ。



宇宙空間でのコックピット画面（上）。右は連邦旗艦隊のブリッジの場面だ。細かく描き込んであるね。

ユーザーが作ったシューティングゲームの秀作



X68000

シューティング68K GAMES

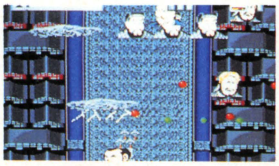
SHOOTING 68K GAMES

■ブラザー工業

X68000　3,000円（税込）タケルのみ販売　問☎052-824-2491

ツールでもここまでできる！　ゲームコンテストの優秀作だ！

プログラムをせずに縦スクロールのシューティングゲームが作れてしまうというソフト、『シューティング68K』の作品集がタケルから発売された。この作品集は、『シューティング68K』の発売を記念して行われたゲームコンテストの入賞作を集めたもの。グランプリの『ヴァリスト・レスナルト』は1本で、優秀作の『三国志—幻伝—』『フェイバー・ザ・ロード』は2本セットで、それぞれ3,000円といううれしい低価格だ。どれも多数の応募作の中から厳選された作品だけあって、アイデア、ゲーム性、グラフィックともになかなかいい出来。『シューティング68K』の豊富な機能を使い切ったものばかりで、実際にプレイしてみるとなるほどと思わせてくれるだろう。そして、自分でもこんなゲームを作ってみたいと思ったら、『シューティング68K』を買って、グランプリを超えるような作品に挑戦してみるのもおもしろいだろう。



すぐ上が『三国志—幻伝—』、右がグランプリの『ヴァリスト・レスナルト』、その上が、『フェイバー・ザ・ロード』だ。

多彩な闘技を使いこなせ!! 人間と怪物たちのデスマッチ

X68000

デスブレイド

DEATH BRADE

■SPS

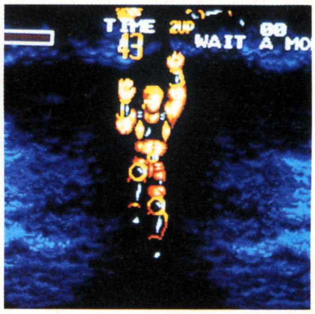
X68000　発売日、価格未定　問☎0245-45-1804

力だけがすべて。一発逆転の大技がリングを震わすぞ!!

最近はどこでも格闘ゲームが流行しているけど、その中でもちょっと変わっているのが『デスブレイド』だ。ゲームセンターに登場したのが去年の夏、それが早くも×68000に移植されることになった。

このゲームの特徴はなんといっても、ファンタジーRPGに出てくるようなキャラクターたちにある。マイキャラとして選べる8人の闘士のうち、まともな人間は2人だけ。あとはドラゴンやミノタウロスなどの怪物ばかり。

技の種類が豊富で、それぞれのキャラの個性に合わせた技が繰り出される。また、ある程度ダメージを受けると、体力メーターの下にあるOKの文字が点灯し、一発大逆転の必殺技が使えるのだ。対戦プレイやタッグマッチもあるので、友だちと熱い戦いができるのだ!!



プレイヤーが選べる8人のキャラクターをすべて倒すと、ヒドラやドッペルゲンガーというようなさらなる強敵が登場するのだ。

久々のX68000新作オリジナルゲーム、エグザクトから登場!!

X68000

エトワールプリンセス

Etoile Princesse

■エグザクト

X68000　10月発売予定　予価9,800円（税別）　問☎052-247-9160

封印された土地を解放し、捕らわれた王子を救い出せ!!

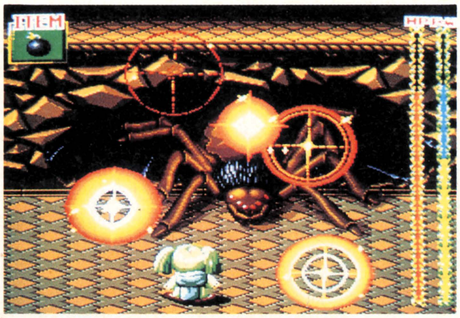
最近は他機種からの移植が多く、オリジナルのゲームが出ないなぁと嘆いているX68000ユーザーの君にビッグニュース!!　『ナイアス』や『アクアレス』といったハードなアクションゲームで、ユーザーをとりこにしたエグザクトの新作、『エトワールプリンセス』がついに発売されるぞ。

今回の新作は、今までの硬派な路線とはうって変わって、ファンタジーの世界をコミカルに表現したアクションゲームだ。

平和だった浮遊大陸フェイルランドに、突如としてモンスターたちが暴れ出したのが異変の始まり。フェイルランドの各地には、星・月・太陽・土・水・火・風・金・銀・銅・竜・有羽・召喚といったそれぞれ特徴を持った部族が住んでいたのだが、星の部族以外の部族はすべて、悪い女魔法使いに封印されてしまった!!　そこで主人公である星の部族の女の子、リルルがみんなを助けるために冒険を始める、というのがこのゲームのストーリーだ。

封印された各地域を解放すると、その地域にいる部族の族長（全員が女性、これが題名の『プリンセス』の由来）が力を貸してくれる。中でも月・太陽・土・水・火・風の族長は、リルルの仲間として冒険に参加してくれるぞ。

封印されたみんなを救い出し、仲間を増やしてモンスターたちを倒し、最終的には婚約者である太陽の国の王子様を救い出して、フェイルランドに平和を取り戻すというのが、リルルの使命なのだ!!　『エトワールプリンセス』は徹底したおちゃらけと、表情が豊かで可愛いキャラクター、そしてX68000ならではの美しいグラフィックがセールスポイント。音楽はもちろんMIDI対応だ。技術力を誇るエグザクトだけにキャラクターの動きもバッチリだ。お店に買いに走ろう!!



洞窟での戦闘シーン。どうやら相手は巨大な蜘蛛のモンスターみたいだ。左上のアイテムが使えるぞ。

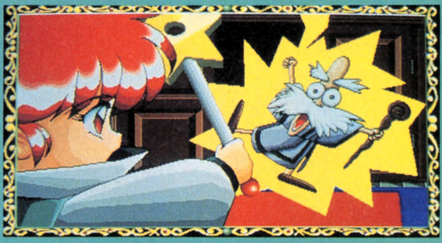
これがゲームの舞台となるフェイルランドのマップ。お城あり、湖あり、そして洞窟もあるかなり広い大陸なのだ。

メンバーセレクト画面。最終的には7人の中から3人を選んで冒険をする。

コミカルなアイキャッチ!!

エグザクトの前作『アクアレス』は、オープニングやステージクリアのグラフィックがすごかったけど、新作『エトワールプリンセス』のアイキャッチも、ゲームにあったコミカルな感じがうまく表現されていて、なかなかナイスなのだ!!

この女の子が主人公のリルル。みんなを助けるために冒険をするとは、けっこう勇気があるんだね。



リルルが星のスティックを振ると魔法が出る。このグラフィックはサンダーの魔法のようだ。

ローマ字で書かれたセリフが読めるかな？

女探偵・千里可憐にデビュー！ あのDAPSがついに実写で楽しめるゾ〜

FM TOWNS

Ms. DETECTIVE

ミス・ディテクティヴ

■データウエスト

FM TOWNS ※要2MバイトRAM 9月18日発売予定 予価12,800円(税別) 問☎06-968-1236

総動画枚数約8万！ プレイヤーの入力に実写がリアクション

噂ばかりが先行していた感のある実写DAPSだが、今回いよいよゲーム感を体験できるパイロット版を入手。かなりゲームの輪郭が見えてきたゾ。

データウエストでは、DAPSのようにリアルな映像表現とインタラクティブなコミュニケーションを融合させたソフトをVisual Conversation SoftWare「VCS」と呼び、従来のAVGやSLGとは一線を画した新しいジャンルとして確立しようとしている。

その〝大いなる野望〟実現の第一歩として、実写DAPSを世に送り出したというワケ。それだけにリキの入り方はハンパじゃなく、この作品のために新システム「ぴか」まで開発しちまったんだ。「ぴか＝PICA」とは、Playability／Interactive／Communication, Conversation／Animationの略（意味は辞書で調べな）。これらの要素を高次元で達成しようというシステムだ。

メイン画面中の物や人間を直接マウスでクリックするところなんかは、『ナイトメア』の「システムバージョンV」に近い操作感。また、総動画数8万以上という大量の実写データに合わせ2枚組になったCD-ROMにも対応しちゃおうってえスグレモノだ。

さて、それでは実際のトコどんな動きをするんかな〜と思ったら、コマンド入力後のリアクションもすべて実写映像ときた！

たとえば聞き込みのとき、メイン画面の民家をクリックすると、玄関が開いて中から人が出てきたり、アイコンで写真をクリックすると、ちゃんと相手が写真を手に取ってのぞき込んだりするんだ。また、ストーリーと関係のない遊びが随所に隠れていたりして、お楽しみは謎解きだけじゃないぜ。

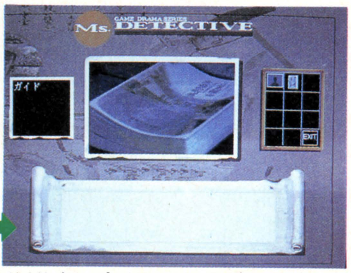
ヒロインを演じる中村こずえちゃん以下、10数名の個性派俳優をそろえ、島根県大森などに10日間のロケを敢行したドラマ自体にも、高い期待が集まっている。

物語の発端は以下のとおり。探偵・樋渡千里は、安原真理子という女性から父の捜索を依頼される。真理子への手紙から、千里は島根県の石見銀山へ向かうが、そこに父親の姿はなく、手に入れたのは奇妙な絵馬だけだった。

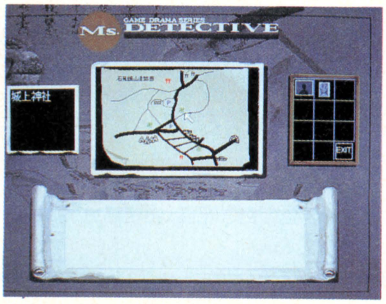
ところが島根から帰った千里を待っていたのは、安原の死を報ずる新聞記事と、真理子の失踪だった。本当に死んだのは真理子の父だったのか。彼女はどこへ行ってしまったのか……そして絵馬にはどんな意味が？ 真実を求めて、千里は再び島根へと、愛車レンジローバーを走らせる——

ど〜だ、やりたくなっただろ？

実写動画の例。右のメイン画面の中から、ガイドをクリックすると……。



ガイドがアップになる。人に話を聞くときなどの動きもスムーズなのは、さすがDAPS。



▲先輩（？）の検死官・片山（右）と千里。探偵という仕事柄、片山の協力は不可欠。
▶移動のときに威力を発揮するマップ。商品版では、若干これとは仕様が変わるらしい。

お約束はローアングル

同じデータウエストのサイキック・ディテクティヴ・シリーズでは、大変キショクのよろしい死体がゾロゾロ出てきたり、唐突に軽いエッチシーンが挿入されるなど、ファンにはおなじみの〝お約束〟がある。

これにも何かあるかなーと思っていたら、おお、出るワ出るワ、ローアングルの嵐！ 生きててよかったあ。

こいつぁマブしい、こずえちゃんのフトモモ。

ああ、ピンヒールのかかとが……。

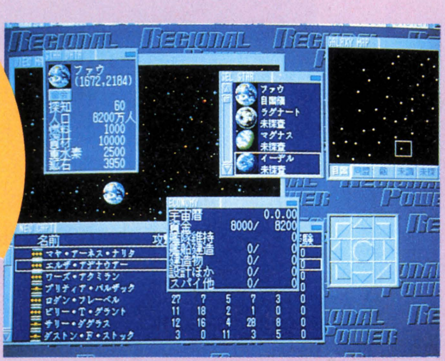
必然性のないミニ。いいなあー。

※画面写真は、開発中のものです。

CONVERTED

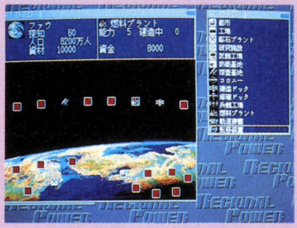
MONTHLY
PICK UP!
こんなになっちゃった
移植前移植後徹底比較

大宇宙を舞台に繰り広げられる、惑星侵略戦争物の決定版！



ウインドーはかなり快適な環境になった。

ゲームの中心となるのはやはりこの〝キャンペーン実行〟だ。



星系の開発はこの画面で行う。効率よく建設していこう。

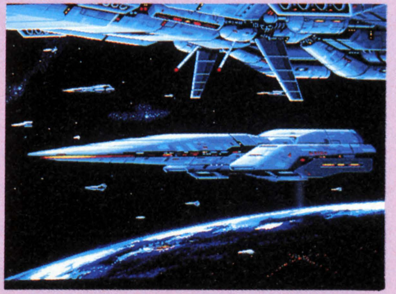
TOWNS版
レジオナル・パワーII

5つのマップを続けて攻略していく〝キャンペーン実行〟と、好きなマップを選んでプレイする〝シナリオ単独実行〟がある。また、すべてのマップを終了させた人には、新しくマップを作る〝オリジナルマップ作成〟なんてのまで用意されている。じっくり腰を落ち着けて遊ぶにはぴったりのシミュレーションゲームだ。

基本的戦略は自国の発展と、資源豊かな惑星をなるべく早く支配下に置くということ。キャンペーンのときは、ミサイル・エンジン・ボディーの順で開発していき、余力があればフィールド兵器なんかにも手を出すというのがいいと思う。もっとも、これは98版ではけっこううまくいく戦略だったけど、TOWNS版でもうまくいくという保証はない。違ってても責任は取らないからな。

さて、移植の出来のほうだが、今までに発売になっている、PC-98版と比べると、かなりゲーム進行が高速となっていることに気がつく。たまたま、試してみた98のCPUが286/10MHzという、今の時代では「ちょっとパワー不足」といわれそうな機種だったせいもあるが、TOWNS版ではかなり快適な操作環境が実現されている。「さすがに386」ということだろう。

そのほかにはあまり大きな変更点は加わっていないみたいだ。オープニングビジュアルもPC-98版のパワーをそのままに、移植されているぞ！



98で驚かされたオープニングビジュアルも健在だ！

SCHEDULE LIST
移植ソフトの発売リストを、一挙公開！

X68000

アリスの館2　AVG
アリスソフト
発売中　4,800円(税別)

エアーマネージメント 大空に賭ける SLG
光栄
10月発売　11,800円(税別)

きゃんきゃんバニー プルミエール AVG
フェアリーテール
発売中　7,800円(税別)

サークII　ARPG
ブラザー工業
発売中　6,800円(税込)

新宿物語　AVG
フェアリーテール
発売中　7,800円(税別)

倉庫番リベンジ/ユーザー逆襲編 PUZ
シンキングラビット
発売日未定　価格未定

沈黙の艦隊　SLG
G.A.M.
9月下旬発売　12,800円(税別)

ドラゴンスレイヤーVI 英雄伝説 RPG
エス・ピー・エス
発売日未定　価格未定

バトル　SLG
G.A.M.
発売日未定　12,800円(税別)

ふしぎの海のナディア　AVG
ガイナックス
9月11日発売　14,800円(税別)

↑『英伝』の続報を首を長くして待っている人には残念ながら、今月も、新情報はなし。シクシク。『バトル』は、移植にあたって、98版にはない新しいグラフィックを数枚入れる、とのこと。グンジャーは、期待して待つように。

PC-88シリーズ

ヴェインドリームII　RPG
グローディア
発売日未定　価格未定

↑とりあえず、98版の発売を待とう。88版への移植作業に取りかかるのは、それからららしいから。

PC-98シリーズ

蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史 SLG
光栄
10月1日発売　9,800円(税別)
CD付き12,200円(税別)

ジャック〈ラスベガス殺人事件〉 AVG
シンキングラビット
発売日未定　価格未定

スターモビール　PUZ
M.N.M Software
発売日未定　価格未定

↑待ってましたの「元朝秘史」登場の報に、心躍らせる98リストであります。フム。夜空から落ちてくる星をうまく振り分け、天秤のつり合いを一定に保つ、ロマンティック・パズル『スターモビール』の発売は、10月以降になりそう。

FM TOWNS

エアーマネージメント 大空に賭ける SLG
光栄
9月25日発売　11,800円(税別)

CAL TOWNS　AVG
バーディーソフト

●表の中で使われているゲームのジャンルを表す記号は、以下のとおりです。ARPG…アクションロールプレイングゲーム、RPG…ロールプレイングゲーム、SLG…シミュレーションゲーム、ACT…アクションゲーム、AVG…アドベンチャーゲーム、PUZ…パズルゲーム、ETC…その他のジャンル。

SOFT PAGE

Seek and found your favorite game!

パンチのある作品はないものの、マニアの間では大いにウケている『レジ・パーII』TOWNS版を巻頭に、今月もパワー全開！ ン？ よく見ると、紹介しているのはTOWNSソフトばっかりだね。

TOWNS版

らんま1/2飛龍伝説

ファンの熱い視線を浴びて、らんまがやってきた！

98、X68に続いて、ついに『らんま』がTOWNSに登場。半分男で半分女のハチャメチャな武道家、乱馬が引き起こす、抱腹絶倒の大騒動AVGを心ゆくまで楽しもうではないか！

さて、移植にあたっての変更点だが、残念ながらなし。絵も音も98版を忠実に移植。ま、ファンにとっては、マウスカーソルまでらんまの顔(！)というこのゲームを、TOWNSでプレイできるってだけでシアワセだけどね。ウン。

TOWNS版

バトル

兵器図鑑といってもいい膨大な兵器データが魅力

艦船150、航空機56、陸戦兵器66の精緻なグラフィックなどなど、その筋のマニアを魅了しまくった現代戦SLG『バトル』が、TOWNS版で出るゾ！

舞台は、極東地域。西側陣営と東側陣営の緊張が高まり、西と東が日本を巻き込んで熾烈な戦いを繰り広げるという、旧ソ連が独立国家共同体となった今ではちょっと現実味のない背景。が、緻密な兵器のデータは、飽きさせないゲーム展開を楽しませてくれる。

※画面写真は、98版のものです。

TOWNS版

DE・JA II

考古学者、りゅうすけが繰り広げる活劇大冒険!!

グラフィック総数300枚！ しかも、ストーリーは『I』を上回るボリュームと、話題沸騰中のエルフの新作AVG、『DE・JA II』。若き考古学者はしつばりりゅうすけが繰り広げるインディー・ジョーンズばりの大冒険が、ムフフ♡美少女たちを巻き込んでいくのだ！『ELLE』で使用したアイコンシステムとコマンド選択式を併用し、ゲーム展開もなかなかスムーズ。美少女ファン必見の作品。

※画面写真は、98版のものです。

拝啓ソフトハウス様

早くも、話題作『BIG HONOUR』が、TOWNSに移植決定！

プロ・ゴルファーを目指す人間の、19歳から50歳までの人生をシミュレートする一風変わったゴルフSLG『BIG HONOUR』TOWNS版は、いわゆるベタ移植ではなく、なるべく大容量を誇るCD-ROMの機能を使ったTOWNSならではの作品に仕上がりそうだ。

「ポリゴンで表現されたゴルフ・プレイの部分を、256色グラフィックで描き直しました。緑の色も鮮やかな自然の中で爽快なショットを打つ快感を、味わってほしいですね。キャディーのアドバイスなどは、もちろん音声合成です」（アートディンク 広報担当者）

発売は、9月中旬を予定している、とのこと。期待しよう。

PC-98版のゴルフ・プレイ部分。TOWNS版では、どう生まれ変わるか、楽しみだ。

9月中旬発売　9,800円(税別)
きゃんきゃんバニープルミエール　AVG
フェアリーテール
発売中　9,800円(税別)
雀皇登龍門II　ETC
ゲームアーツ
発売日未定　9,800円(税別)
JOSHUA　RPG
パンサーソフトウェア
11月発売　価格未定
SUZAKU タウンズ　RPG
ウルフ・チーム
発売日未定　価格未定
7 COLORS　PUZ
HOT・B
10月発売　7,700円(税別)
倉庫番リベンジ/ユーザー逆襲編 PUZ
シンキングラビット
発売日未定　価格未定

ダイヤモンドプレイヤーズ タウンズ SLG
ウルフ・チーム
発売日未定　価格未定
DE・JAII　AVG
エルフ
発売中　8,800円(税別)
マイト アンド マジックIII　RPG
スタークラフト
9月下旬発売　12,800円(税別)
バトル　SLG
G.A.M.
9月発売　12,800円(税別)
BIG HONOUR　SLG
アートディンク
9月中旬発売　12,800円(税別)
ふしぎの海のナディア　AVG
ガイナックス
発売日未定　価格未定
ブランマーカーI　RPG
ディー・オー
発売日未定　価格未定
星の砂物語　AVG
ディー・オー
10月9日発売　8,800円(税別)
星の砂物語 2　AVG
ディー・オー
9月11日発売　8,800円(税別)
らんま½飛龍伝説　AVG
ボーステック
10月上旬発売　12,800円(税別)
レジオナル・パワーII　SLG
コスモスコンピューター
9月11日発売　9,800円(税別)
レッサーメルン　RPG
パンサーソフトウェア
10月上旬発売　11,800円(税別)

↑今月の目玉は、「BIG HONOUR」！ ゴルフプレイ部分のグラフィックを、256色を使って描き直している、とか。うれしいねぇ。注目の『ナディア』ですが、詳しい内容は、まだ未定。

MSX2

ヴェインドリーム　RPG
グローディア
発売日未定　価格未定
シムシティー　SLG
イマジニア
発売日未定　価格未定
BURAI下巻 完結編　RPG
ブラザー工業
10月下旬発売　8,800円(税別)

↑前号で9月発売とお知らせした『シムシティー』ですが、発売日延期／ ガーン。おっと、『BURAI下巻』も、10月に延期。ガ、ガーン。『ヴェイン』については、『ヴェインII』が完成するまでは、なんともいえない状況。

新設コラム
"拝啓ソフトハウス様"にご協力を、PLEASE!!

ただ、話題のソフトが移植されるコトを指をくわえて待ってるなんて、情けない！ ユーザー側から、移植してほしい作品と機種を指定して、鋭くソフトハウスに迫ろうではないか!! "拝啓ソフトハウス様"に協力してくれる人は、移植してもらいたい作品名と機種、プラス説得力あふれるその理由（これいかんで移植が実現するかどうか決まるんだから。とくにリキ入れるよーに）を書いて、以下の宛先まで送ってちょうだい。その封書を持って、ソフトハウスへアタックするから。
〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル4階 ポプコム編集部まで。

アクティブ・パソコン
PC-9801NS／L ¥288,000

NEC TEL.03-3452-8000

またまたノートパソコンに新機種登場だ。ジャストAサイズで重さが1.9kg。上位機種のSX／Tよりより約1kgも軽い。さらに、CPUには386SX（20MHz）を搭載しているので、パワーは十分。オプションのCRTケーブルでカラーディスプレイにも接続できる。ハードディスク内蔵モデル（¥398,000）には、MS-DOS（Ver.3.3D-H）がインストールされているのもラク（ただし、バージョンアップ対象外）。

こんなにちっちゃくても32ビット
PC-9801US ¥248,000

NEC TEL.03-3452-8000

もし、これから98を買うなら、やっぱり32ビットマシンが欲しいよね。さらに、小さければいうことなし。今回発売のこのマシンは、このサイズで、16ビットの386SX（16MHz）を搭載している。UFの後継機にあたるわけだ。ハードディスクが前面スロットから内蔵できるようになって、省スペース派にはおススメの一台。

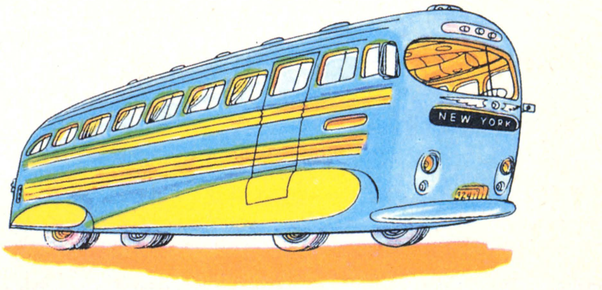
これからマルチメディア
CD-ROMドライブ
PC-CD50 ¥60,000

NEC TEL.03-3452-8000

いよいよ98にも、本格的にCD-ROM時代が来る気配だ。98シリーズ本体とコーディネートされたデザインのCD-ROMドライブが登場した。平均アクセスタイムは700ms。もちろん、普通の音楽CDも聴ける。来年の8月末まで、辞書、ゲームなどのCD-ROM5枚付きセット販売（78,000円）をしている。買ったその日から使えるね。

TOPICS!

Hot Press
Monthly Hardware



ああ、あこがれの DOS／Vマシン
PC-vision3／25S

¥292,000

ASTリサーチジャパン　TEL.03-5300-5811

先日発売された、PC-vision4/33をちょっとお求めやすくしたのが、このマシン。CPUに386SX（25MHz）、メモリーは2Mバイトを装備している。表示最大解像度1024×768というスーパーVGA機能はウインドウズの味方。

マルチメディアに 最高速で接近 CD-ROMドライブ
DM-5024（外付け型）

¥96,000

DM-3024（内蔵型）

¥76,500

テクセル(株)　TEL.03-3839-1071

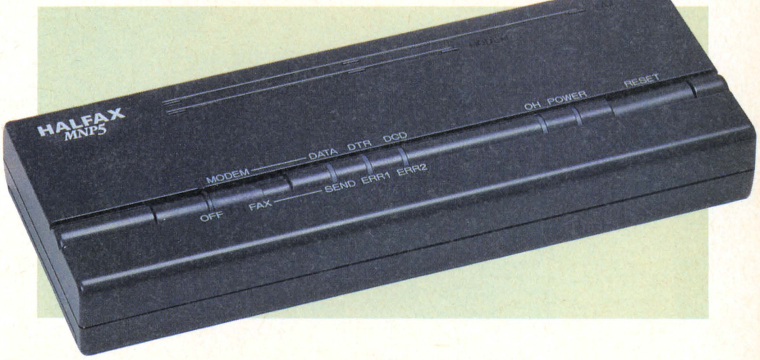
世界最高速のアクセススピード（270ms）を実現したCD-ROMドライブが発売された。これは倍速モーターを使用し、ディスクの回転を2倍にしたことによるものだそうだ。技術の進歩って早いのね。そして、この新DMシリーズの基本コンセプトは「中にちりを入れない」ということ。フイルムで全体をカバーしたラッピング構造になっており、データをほこりから守ってくれる。98、J3100、IBM-PC、マッキントッシュなど、各パソコンに対応している。

ファクスとモデムが一緒 になってコンパクト
HALFAX　MNP5

¥69,800

㈱HAL研究所　TEL.03-3252-5561

ファクスするため、パソコンで作った文書を、いちいち印刷するのは紙の無駄。このマシンは、パソコン上の文書をそのまま、簡単にファクスできる。さらに転送速度2400bps、MNP5のモデムと一体型で、コンパクトなので持ち運びにも便利だ。

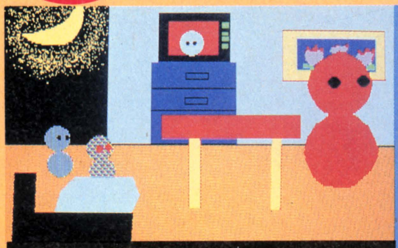


NEC パソコンアートフェスティバル'92開催!

パソコンアート大賞 グランプリ

「おねえちゃんおとうと」
松塚哲

ジュニア部門 大賞



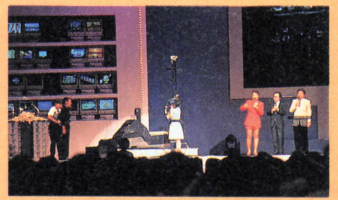
「雪だるま君の冒険II」
足利直人

夏休みも始まった7月26日、到着したのはディズニーランドの先、浦安のNKホール。今回第5回目のパソコンアート大賞の発表と、ステージでのバーチャルリアリティー（仮想現実）のデモを見てきたぞい。

応募総数2563点中、今回グランプリをとったのが左の作品。また、ジュニア部門の大賞はアニメーションで、作った彼は11歳だって。スゴイ。

バーチャルリアリティーのデモには、お待ちかねの国民的美少女、小田茜ちゃんが登場した。ヘッドセットをつけて、架空の飛行機をつかんだり、見えない楽器を叩いたり大活躍。仮想現実って楽しそう。ゲーセンにも、ああいうシステム置いてほしい。やってみたい。

さて、次のアート大賞には、どんな作品が集まるか、楽しみだ。



バーチャルリアリティーを体験する小田茜ちゃん。

ゲストの小田茜ちゃん。可愛かったよん。

審査員のひとり、谷山浩子さん。

NECのマスコットバザールでござーる

体験コーナーも、大盛況。

News Clip

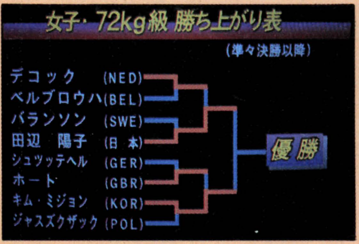
日本に続々出現するプレイスポット。アメリカの逆襲が始まる。そしてゴジラとモスラの出現。オリンピック白熱の裏では最新技術も活躍だ！

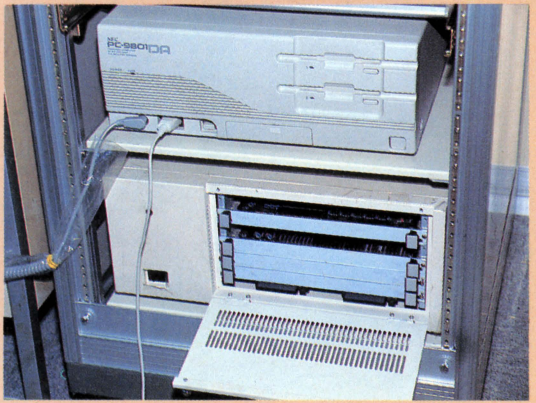
TECHNOLOGY

表示するだけの文字から演出する文字！ バルセロナやF1で活躍するCG技術

各国の精鋭が一同に会したバルセロナオリンピック。16日間の熱い闘いは終わってしまったが、あのときの迫力ある映像はいまだ脳裏に焼きついている。ん？ ちょっと待て、放映されたバルセロナの画面には、現地のテロップと、日本国内向けの日本語テロップとが交互に表示されていたはずだ。この日本語テロップ、東京・杉並にあるテクノネットが開発した「Visual Font Engine VFE・101」を使って表示されたものである。と、いうわけで、今回はこのスポーツコーダ、ひらたくいえば文字を表示するテロップシステムの話題。

テロップというと、青い紙に書いた文字と放送されている画面を合成したもの、というのが一般人のイメージ。しかし、今は最新CG技術を駆使した、非常に高度なシステムで表示させている。このVisual Font Engineの場合、画面に境目の出ないフルスクリーン画像を1678万色のフルカラーで表示することができる。アウトラインフォントを搭載し、変形、サイズ変更も自在。各プレーンは独立したCPUで制御するマルチCPUシステムで、アニメーションなどエフェクト機能も可能である。



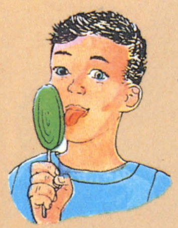


トーナメントのテロップ画面をPC-9801を使って表示させている。98のほうは、完璧にVisual Font Engineをコントロールするためだけのもの。表示させたい文字や色を入力すると、必要な画像処理はすべてVisual Font Engineが行ってくれる。写真はまだ試作機の段階だが、間もなく製品版が完成するそうだ。

テロップがこのようなコンピュータによって表示されると、各種のネットワークの情報からダイレクトに文字を表示することが可能になる。たとえばフジテレビで放映されているF-1グランプリ。F-1マシンはピットと無線で各種の情報をやりとりしているが、その情報の一部をこのシステムの中に流してやる。すると、その情報をもとに、テロップシステムはリアルタイムにスピードメーターのCGを作成し、画面に表示することができるのだ。

スポーツ中継や報道速報では、生の情報を素早く整理し、画面に表示するかが重要なポイント。コンピュータで管理されるテロップシステムなら、高速にデータを処理できるだけでなく、そこにさまざまな演出効果も得ることができる。ただ文字を表示するだけではなく、いかにわかりやすく、効果的に視聴者にデータを伝えられるか。Visual Font Engineならでは、という点である。

8ミリビデオで自作の映像に一度でもテロップを表示させようと思ったことのある人なら、「あ、いいな」と思うかもしれない。しかしこのシステム、テクノネットの技術者が必要なコストを度外視して作り上げた、完璧なプロフェッショナル仕様。お値段のほうは、ベースとなるシステムでだいたい600万円「から」だそうだ。



CINEMA

ワンダーエッグにモスラ現る

モスラといえば、小美人。今回は、地球の先住民族「コスモス」と名づけられた。演じるのは、大沢さやかチャン（写真上）と今村恵子チャン（下）。「モスラ」と、例の歌を歌ってくれました。

群集の中にきむちがいる。制限時間は30秒！

ゴジラVSモスラに出演!? きむちを探せ！

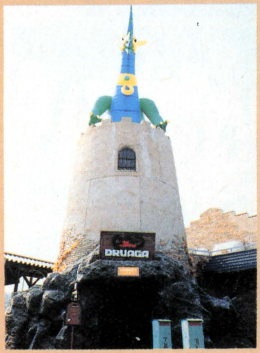
あの、意味不明な「モスラの歌」さえも、歌詞を見ないで歌えてしまうという、やっぱりおたくなきむち。今回の撮影でも大活躍だ。じつは撮影シーンの取材に行ったのに、ちゃっかり自分も撮影される側に回る。ずうずうしいぞ、きむち。

「あっ、モスラ！」わざとらしいぞ、きむち。いいのか？

実際の撮影シーンは、成虫になったモスラがワンダーエッグ上空を通過する。それを見上げる群集、というのが、今回の役どころ。集まったのは、エキストラとして招待された100人と、出たがりなマスコミ関係者だから、映ってる可能性が高い。ジーパン姿の、安産型のヒップをしたのがきむちだ。映画館で探してみよう。ちなみに、その隣にいるカメラを持ったイナカもんが編集部Sだ。

悪のモスラ、バトラと戦うゴジラ。

ドルアーガの塔。この右側からモスラ登場！



7月30日は、ある記念日です。さて何の記念日でしょう？

この問いに、即座に答えられる人は東宝から感謝状をもらえるほどの怪獣通と見た。そう、正解はなんと「モスラの日」なのだ。

さて、去る7月30日、件(くだん)のモスラの日に、ナムコの直営アミューズメントパーク〝ワンダーエッグ〟で行われた、ちょっとしたイベントがここでのニュース。

好評だった前作『ゴジラVSキングギドラ』から1年、東宝が現在製作を進める正月映画『ゴジラVSモスラ』の群集シーン撮影が、ワンダーエッグを借りて行われたのである。

というのも、このシリーズ19作目に当たる『ゴジラVSモスラ』の製作にはナムコが協賛として名を連ねており、この日の撮影協力だけでなく映画の中でも意外なところでおなじみの〝namco〟のマークが見られることになるとか。映画館に行ったときに、チェックしてみてはいかがかな。

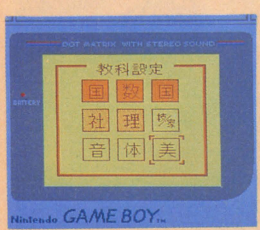
そしてこの日、彼の地でのもうひとつのささやかな事件も忘れてはならないだろう(?)。ポプコム編集部のおたく娘ことぎむちが、ついに華々しく映画デビューを飾ったのである。エキストラとして撮影に参加したきむちを襲ったものは……。詳しくは、同行の編集部Sがリポートした上のカコミを参照せよっ！

News Clip

GAME MACHINE

ゲームボーイが電子手帳に変身 気分はエグゼクティブなのだ！

本物の電子手帳を買える日までこれで代用しよう。

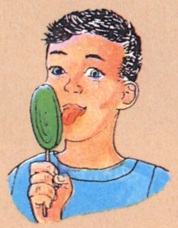


成績管理もこれでばっちりOK。あとは点数を上げるだけ。こづかい帳にもなるから、こづかいは計画的に使えるはずなのだ!?

電子手帳って、エグゼクティブなビジネスマンの必需品って感じでちょっとあこがれるよね。この電子手帳の機能をゲームボーイでやってしまおうというソフトが発売された。コナミの『ナノノート』(4,500円。税別) がそれ。エグゼな気分にしてくれる電子手帳ソフトだ。

基本機能はスケジュール・カレンダー、自動集計・グラフ表示可能なこづかい帳、クラス平均点もわかっちゃう成績管理、カードメモ、アドレス・ノート、時間割表の6つ。さらにタダものでない特殊機能としてプッシュホン回線を使ったオート・ダイヤラー、電卓、2人の相性診断、友だちとのゲームボーイによるデータ通信など。しかも、パスワード付きで秘密保持もばっちりだ。オートダイヤル機能だけでも使いでがありそうだネ。相性診断もあるから、デートのときのアイテムとしても使える。

秋の修学旅行のときにゲームとともに持っていけば、おみやげなどの買い物にいくら使ったかといった支出管理も簡単にできる。お手軽な秘書として1本いかがかな。



PLAY SPOT

バトルテック横浜に進出！日本を席捲する日は近い？

アメリカで大人気のバトルテックが、ついに日本へも侵略を始めた。バトルテックはアメリカのバーチャルワールドエンターテイメント社が開発した有人ロボット対戦型シミュレーターで、同時に８人までが対戦可能となっている。アメリカでは、チームを組んで各人にコードネームをつけ戦争の部隊さながらの雰囲気でプレイするというから本格的だ。このバトルテックが最初に上陸した地点が横浜だ。横浜駅西口にあるTRELL-ONEというプレイスポットの５F，６Fにずらっと並べられている。

操縦法はコックピットの左右２つのレバー、さらに正面モニターの左右にあるボタンによって行われる。左のレバーがクルマでいえばアクセルのようなもの。これで速度及び前進後退を行う。右のレバーはハンドル及びトリガーとなっていて旋回、攻撃ができる。モニター左右のボタンは武器のセレクトボタンだ。これらを駆使して画面上に出現する敵をシューティングするわけだ。バトルテックの魅力は、このコントロールを完全にマスターできるかどうかにある。

さて、完全にコントロールできるようになったということを前提にしてバトルテックの魅力を探ってみよう。最大の魅力は、モニターに出現するロボットがすべて人間が操作しているものということだ。モニターに映るロボットはほかの７人のプレイヤーの誰かが操縦しているものなので、対コンピュータとは全く違った迫力がそこにある。冒頭のアメリカのチームというのは、４人ずつがチームを組んで戦闘を行うというもので、各チームごとに戦略を駆使し、各人がその戦略に従った行動を行い相手を撃破するといった実戦さながらの戦闘をシミュレートしているのである。

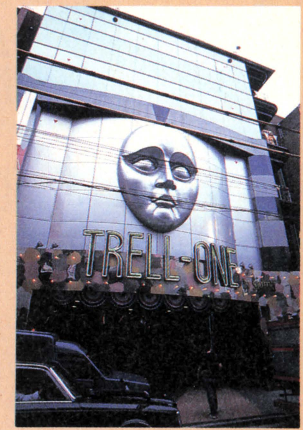
というわけで、当ポプコム編集部もオープン前日のプレイベントに４人のチームを組んで対抗バトルテックに参加。結果は僅差でPCエンジンチームに惜敗したものの、ファミコン通信チームには勝って堂々の３位（４チーム中）。初めてなのでこんなものだろう。

もちろん、７人を敵に回しての大バトルでポイントを稼ぐってこともOK。気になるプレイ料金だが１回10分間1,000円。初心者には１バトル10分×３回2,000円のお得なトライアルチケットもある。さらに一度プレイすると会員として登録され、プレイをした回数に応じたレベルでのプレイが楽しめるようになっている。つまり同レベルの腕前を持った人同士でプレイできるということ。

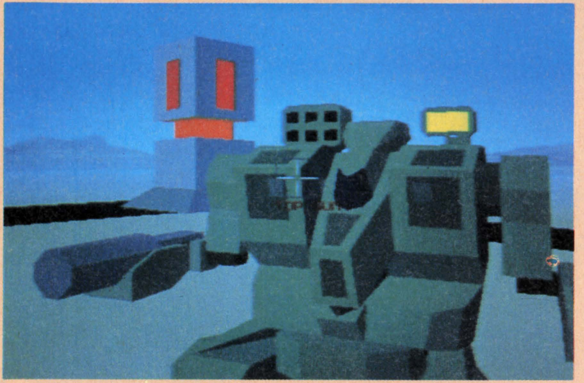
日本侵略の銘を受けて上陸したバトルテック。みごと日本人の遊び心をとらえることができるかどうか、今後が楽しみだ。

このコックピットに座れば、気分はすっかりバトルだ。

プレイベントではスーパーファミコン版やボードゲームなども紹介されバトルテックはさまざまなメディアで登場する。初めての人でもインストラクターが優しく教えてくれるのでシュワちゃんもリエちゃんもだいじょうブイ。



８月８日日本に上陸したバトルテック。人間対人間のバーチャルなバトルシミュレーションにこれまでにない興奮が巻き起こる!?



MULTIMEDIA

箱根マルチメディア&アートエキシビジョン 家族連れと恋人たちが興味を示したものは?

彫刻の森美術館といえば屋外展示やピカソ館、ムーア・コレクションで有名。広い展示場をピクニック気分で回れるから、家族連れも多いし格好のデートスポットでもある。

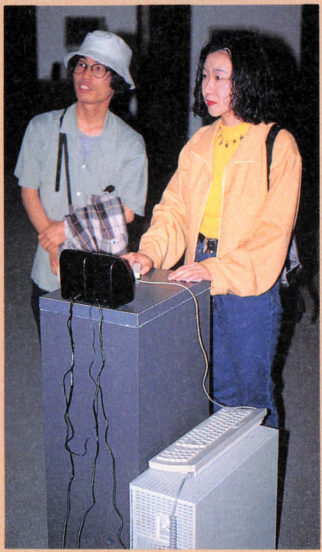
8月1日から31日までの1カ月という長期間、この彫刻の森美術館の中にあるアートホールで、マルチメディアをテーマにした展示会が行われた。主催はアップルコンピュータ(株)。内容はマルチメディア作品の展示、アーティストによるセミナー、アップル社の製品を集めたアップルミュージアム、子ども向けグラフィックツール『KidPix』(Broderbund社)の体験コーナー、屋外でのミニコンサート(もちろんマッキントッシュを用いての)などなど。

市販ソフトとアーティスト作品の両方を含み、数十点ものマルチメディア作品が集められ、そのほとんどを実際にマウスを操作して体験できるという、なかなかにホットなイベントだった。会場に足を運んでみての印象は、「一見コンピュータになんの関心もない人々が、けっこう楽しんでいたのが新鮮に映った」ということ。

これは大事なことで、なまじソフトの製作に関する苦労などを知っていると、見ためよりも労力を評価してしまう傾向に陥る。「この作品はいかにもマルチメディアらしい」とか「マルチメディアの範疇に入れるにはこの部分が弱いんじゃないか」、「あのソフトを使ってこんなことまでできるのか」というように、本来の目的である情報処理/伝達やエンターテインメントとは無関係な面で作品を判断しがちになる。もちろん、まだマルチメディアは未成熟なものだから、実験的な作品も多いし、実用になるものも少ない。

入ってすぐのトンネル内に設置されたオブジェ? 確かに美術館という場所に似合ってしまうマシンだ。

映像通信からハイビジョン作品、3Dの動画を駆使した仮想美術館まで、すべてパーソナルコンピュータのレベルで実現されている。そのことの意義は大きい。展示効果のためフルセットで100万円を超えるハイエンドマシンが使われているが、もっと廉価のマシンでも体験は十分に可能なものばかり。手法や方向性がかたまりつつあり、パーソナルユースまであと一歩というところか? ソフトウエア競争は始まりつつある。



ところが、会場を訪れる人はそんなことはおかまいなし。「美術館に来てみたら、何か展示してあるからついでに見ていこう」程度の感覚(あたりまえだが)。それだから、おもしろい/つまらないの判断がキビシイ。

ダミーヘッドとCCDカメラを使い、離れた場所の音を聞きながら、こちらの声も送れる。

News Clip

『バーチャル・ミュージアム』に興味を示すカップル、『シェアビジョン』(TV電話のマッキントッシュ版?)ではしゃいでいる女の子のグループ、『リズム・ホイール』(赤外線センサーとスピーカーとマッキントッシュのネットワーク)の反応にビックリして逃げ出す子ども、『リモート・リアリティ』で会場の別の場所へ熱心に話しかけるお姉さん、といった光景があっちこっちで見られた。9割は、マッキントッシュの名前を知らないどころか、日頃コンピュータにも縁のない人々であったにもかかわらずだ(一般の人への説得力の高さは、マックエキスポなどではわからない)。

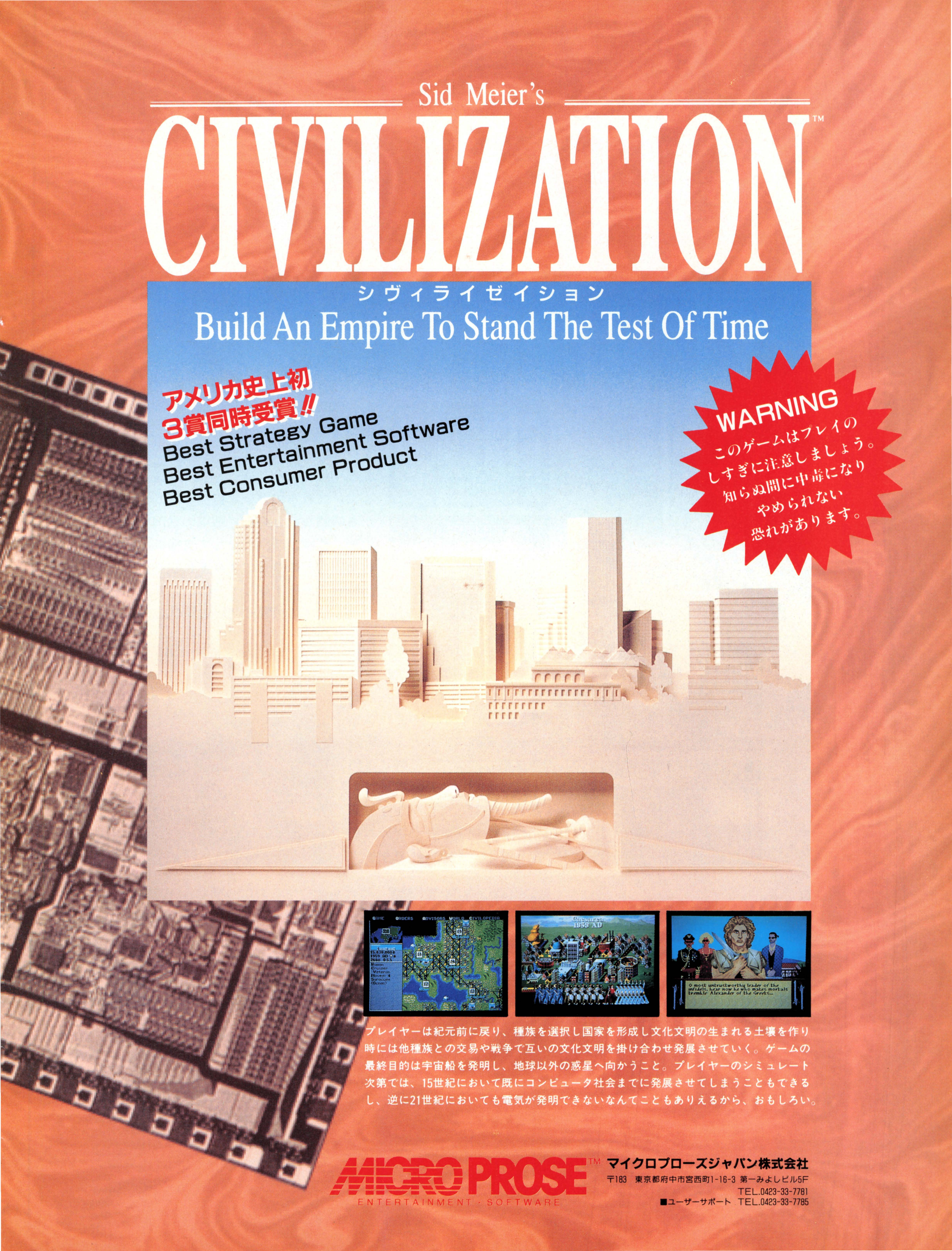
興味深かったのは女性のほうが積極的に触っていたことと、商品化されている作品に人気が集中していたこと。これは、マルチメディアという手法が一般化するうえで重要なポイントを通り抜けつつある証拠のように感じた。それから、場所が美術館内ということもあってか、実験的なアート作品も敬遠されることなく、まんべんなく見たり触ったりしていく人が多かったこともつけ加えておく。

文明を操る。

人類は直立し、狩をおぼえ火を使う。やがて言葉を喋り、文字や学問を生みだす。てな感じで文化文明が生まれ、長い歴史を経て今のキミ達はコンピュータゲームで遊んでいるわけだけど、この文化文明や種族、国家の発展を事実上の歴史とは異なったものにシミュレートできちゃうのが、このシヴィライゼイションなのだ。神になって人類をあやつったキミ、市長になって都市をあやつったキミ、この次は歴史にまたがって、種族や国家、そして文化文明をシミュレートしちゃおう！

■シヴィライゼイション■〈文明コンストラクションゲーム〉
PC-9801VM21以降5"/3.5"2HD12,800円 9月18日発売予定●IBM-PC用12,900円好評発売中!!

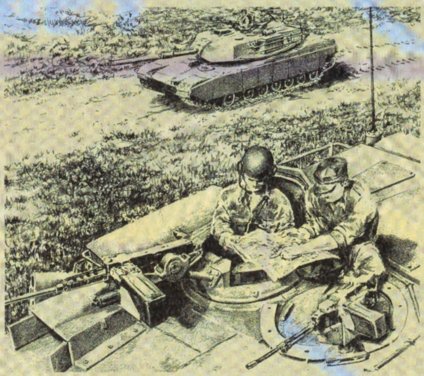
お近くのパソコンショップになかった場合は、商品名、住所、氏名、電話番号を明記の上、当社宛現金書留にてお申込下さい。(送料無料)。尚、クレジットカードでの御購入もできます。御使用になれるカードは、VISA、MASTERです。詳しくは当社へ直接お問い合わせ下さい。※表示価格にはすべて、消費税は含まれておりません。


Sid Meier's
CIVILIZATION™
シヴィライゼイション
Build An Empire To Stand The Test Of Time
アメリカ史上初
3賞同時受賞!!
Best Strategy Game
Best Entertainment Software
Best Consumer Product
WARNING
このゲームはプレイの
しすぎに注意しましょう。
知らぬ間に中毒になり
やめられない
恐れがあります。
O most untrustworthy leader of the infidels, hear now he who makes mortals tremble: Alexander of the Greeks...
プレイヤーは紀元前に戻り、種族を選択し国家を形成し文化文明の生まれる土壌を作り
時には他種族との交易や戦争で互いの文化文明を掛け合わせ発展させていく。ゲームの
最終目的は宇宙船を発明し、地球以外の惑星へ向かうこと。プレイヤーのシミュレート
次第では、15世紀において既にコンピュータ社会までに発展させてしまうこともできる
し、逆に21世紀においても電気が発明できないなんてこともありえるから、おもしろい。
MICRO PROSE™
ENTERTAINMENT・SOFTWARE
マイクロプローズジャパン株式会社
〒183 東京都府中市宮西町1-16-3 第一みよしビル5F
TEL.0423-33-7781
■ユーザーサポート TEL.0423-33-7785

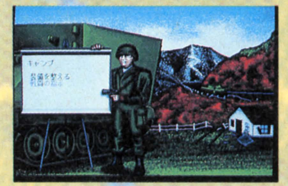
M1 TANK PLATOON

エムワンタンクプラトゥーン
PC-98版
10月23日
発売決定！

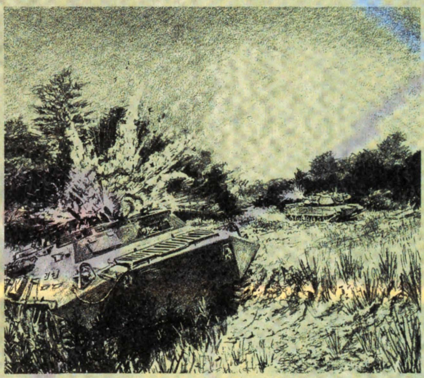
PC-9801版［PC-9801VM21以降5"2HD/3.5"2HD：定価12,800円］
絶賛発売中!! IBM-PC［定価12,900円］ Amiga［定価10,900円］
※表示価格には全て消費税は含まれておりません。

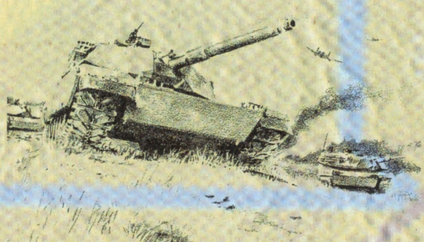


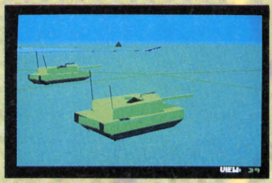
あの湾岸戦争でも活躍したアメリカ陸軍の主力戦車M1A1エイブラムス。プレイヤーは4両の戦車で構成される戦車小隊（プラトゥーン）の小隊長として、これらの戦車を自在に操りながら戦闘を行うのだ。戦場の状況は地形、天候、時刻、そして支援部隊の有無などの条件により変化する。小隊長であるプレイヤーは、緻密な作戦を立てて戦闘に臨む必要がある。



机上の作戦は、刻々と変化する状況、特に敵の運動などの予測のつかない条件により、変更を余儀なくされることも多い。しかしながら、作戦を持たない戦闘部隊は、たとえ最新鋭の兵器を装備していても戦闘に勝利することはできない。そして、敵の動きを数通り予測して作戦を立てておけば、作戦を変更する必要のある状況に陥っても、十分対処できる。







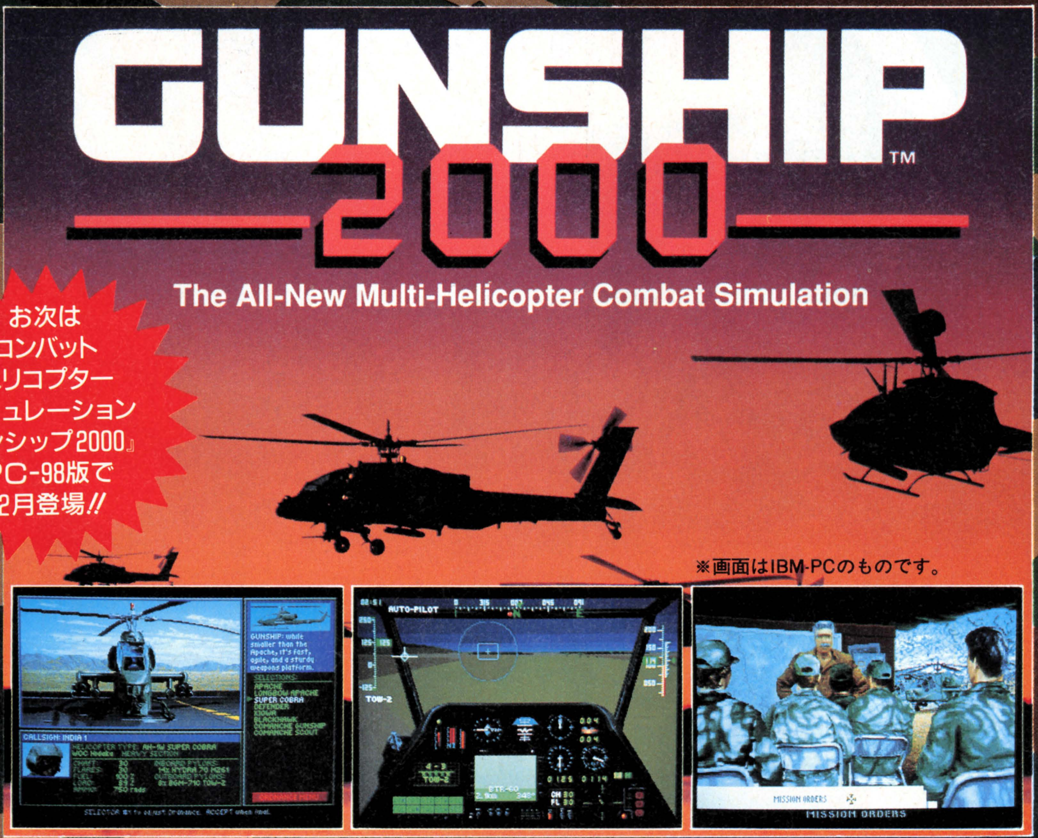
※画面は開発中のものです。

作戦を遂行するのに必要な、適切な状況判断能力は、プレイヤーが実戦を繰り返すことによって培われる。そして、戦車小隊の合計16名の乗員の個人能力も、戦闘に勝利するたびに高まり、より強力な敵に挑むことが可能となる。
君の小隊が我が軍を勝利へと導き、輝かしい戦歴により我が軍の誇りとなることを切に祈ってやまない。

MICROPROSE™
ENTERTAINMENT · SOFTWARE

Careful Strategy,
緻密な戦略
Daring Attacks.
大胆に攻撃

アメリカ陸軍を代表する主力戦車M1A1エイブラムスを操る、本格派3Dウォーシミュレーション、『エムワンタンクプラトゥーン』登場!! 数々の名作フライトシミュレーションを手掛けてきた、マイクロプローズが自信を持つ3Dポリゴンによる戦闘アクション、リアルタイムに進行するマップ上でのシミュレートを同時に味わえる。これだけの戦闘臨場体験ができるのは、まちがいなく史上初!! そして、対戦型ヘリを操る、あの『ガンシップ』がパワーアップされ帰ってきた。いずれも緻密な戦略、大胆に攻撃がキーポイントになる。これはもはや単なるゲームとして片付けることはできない!



お次は
コンバット
ヘリコプター
シミュレーション
『ガンシップ2000』
PC-98版で
12月登場!!

※画面はIBM-PCのものです。

お近くのパソコンショップになかった場合は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上当社宛現金書留にてお申込下さい。(送料無料) 尚、クレジットカードでの御購入もできます。御使用になれるカードは、VISA、MASTERです。詳しくは当社へ直接お問いあわせ下さい。

マイクロプローズジャパン株式会社
〒183 東京都府中市宮西町1-16-3第一みよしビル ☎0423-33-7781
ユーザーサポート ☎0423-33-7785

英雄伝説Ⅱ
The Legend Of Heroes Ⅱ
友情をつたえて——。
前作・英雄伝説で活躍したキャラクターたちと各地で出会い、
父セリオスの広げた友情の輪をアトラスが旅する。
友情の絆はいっそう強くなり、
冒険者に勇気と力を与える。
英雄たちの伝説
[PC-88版好評発売中!!]
■PC-8801 SR以降 5"2D×9
定価9,800円(税別)
イラストレーション 高田明美

は受け継がれる。

PC-98版好評発売中!!

■PC-9801VM/UV以降 PC286/386シリーズ 5" 2HD×5 , 3.5" 2HD×5　定価9,800円(税別)

親切設計はそのままに、すべてがグレードアップ!!

●MPの表示・概念を一新

これまでのMPとはまったく違った新システムを採用。数字によるMPの表示を排除。使用可能な呪文キャパを表示し、より臨場感あふれる戦闘を実現。

●呪文の充実

単独呪文と全体呪文を区別。敵全体に攻撃可能なイグナに加え、新しい呪文も登場。攻撃の呪文もさらに充実。

●モンスターが戦闘画面上でアニメ処理

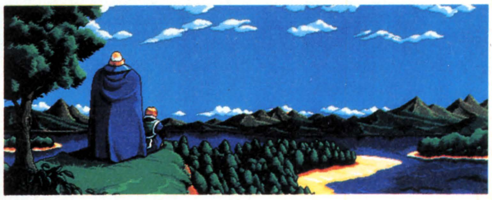
100体に及ぶ個性あふれるモンスターがアニメーションで動く。防御・呪文・特殊攻撃など、様々な動きを見せてくれる。

●さらに進化したオートバトル

前作好評だったAI機能搭載によるオートバトルがさらにグレードアップ。より効率的な戦闘を実現。ビジュアルはすべて400ラインに変更され、BGMもサウンドボードやスピークボードに対応

●環境の充実

前作同様に各種ボードへの対応。またRAMドライブへの対応や、HDへのインストールが可能なほど、さらに環境は充実しています。



Falcom®
NIHON FALCOM INCORPORATION
〒190 東京都立川市曙町1-14-13 ☎0425(27)6501

NIHON CREATE

魔都を救え！精鋭の勇者たち。

魔京伝

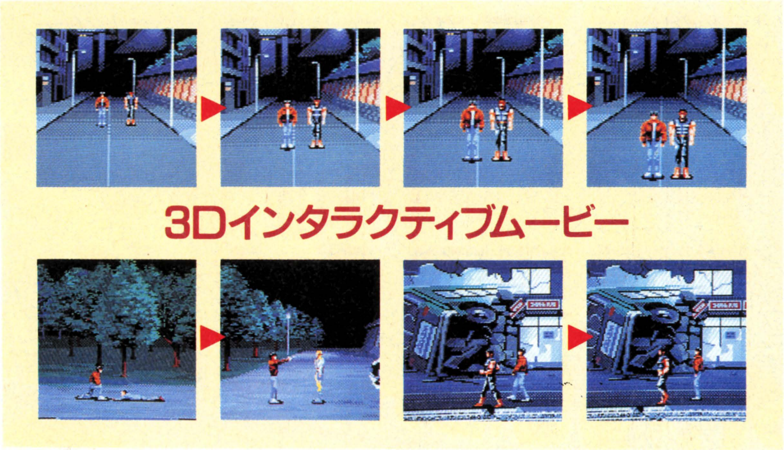
"魔壊"で崩壊した近未来京都に繰り広がる時代を超えた冒険活劇。
過去と近未来の時代背景の中で交錯する、出会いや戦いの数々。
封印された王の秘密とは？八大士たちを待ち受ける者とは？
国産初フルマウスオペレーションによる
3Dインタラクティブムービー。いま始まる。まったく新しい
リアルタイムアドベンチャーゲームの世界。
立ちはだかる邪悪なる魔物どもを前に、いざ立ち上がれ、
魔都に集う導かれし若き勇者たちよ！

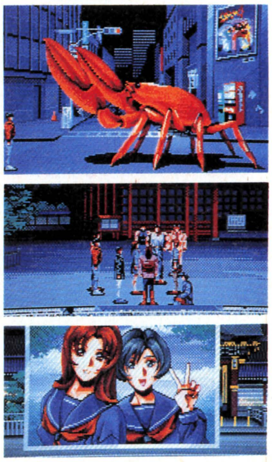
illustrated by KENICHI OHNUKI

PC-9801VM以降
PC-286/386/486シリーズ
（要640KB・ハイレゾモード除く）（VM2/4は16色ボード必要）
要バスマウス・アナログディスプレイ、純正FM音源ボード対応

価格12,800円（税別）

好評発売中





プロ野球を本モノ以上に楽しめるシミュレーションゲーム「スーパー野球道」。豊富かつ絶妙にアレンジされた、データやキャラクターなど、その完成度の高さは天下一品。球団から監督・選手名まで実在のデータなので、何かが違うタイガースややっぱり実力アリ！のライオンズもリアルに再現。ご存じのとおりゲームモードをチェンジすれば、アクションゲームを楽しめてしまう。もちろん、バットスウィングのタイミングや球種・球速また走塁の指示なども操れる。モードのセレクトでチームの監督と、選手を体感できる贅沢仕様。前作と比べデータ量も1.5倍にボリュームアップ。あなたが創り出す“スーパー野球道”。プロ野球シミュレーションゲームに新旋風が巻き起こる！

プロ野球シミュレーションの定番

「野球道シリーズ」の新潮流「スーパー野球道」は前作までの優れた要素を継承し、さらにグレードアップした最新システム！

- 試合モードにアクションモードが付加。
- 豊富な試合モードのバリエーション。
- 編集機能の付加。
- オーナーの存在による、チームごとの特性を表現。
- 各種能力値の10段階化とレベルアップ制。
- リアルな入団交渉。
- 幹部の存在の重要性。

Super 野球道

好評発売中

価格12,800円（税別）

PC-9801VM以降、PC-286/386/486シリーズ

（要640KB・ハイレゾモードを除く）（VM2/4は16色ボード必要）要バスマウス、純正FM音源ボード対応

（社）日本野球機構　プロ野球12球団公認ゲーム

日本クリエイトユーザーズネット（NCU-net）

転送制御手順	無手順	電話番号	0729-96-2625	ストップビット	1ビット	漢字コード	シフトJIS
通信方式	全二重	時間	午後2時～午前10時	パリティチェック	無効	受信時改行コード	CR
ビット長	8ビット	通信速度	1200-2400	SI SO制御	無効	送信時改行コード	CR

No Copy
このマークは不法コピー禁止マークです
ソフトウエア法的保護監視機構

弊社では、「魔京伝」の体験版ディスクを配布しております。ご希望の方はメディアを明記し、郵便切手175円分を同封の上、お申込み下さい。

■**通信販売** 送料無料。住所、氏名、電話番号、商品名、機種名、メディアを明記し、消費税を加算の上現金書留又は、郵便振替（大阪0-325688）でお申込み下さい。

日本クリエイト株式会社
〒581 大阪府八尾市東本町5-10-1　TEL.0729-90-2525

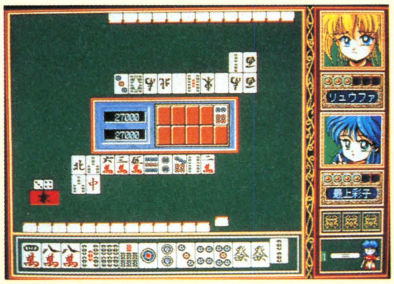
PC-9801版発売中

レジオナル・パワーII
価格9,800円(税別)

PC-9801VM/UV以降
PC-286/386シリーズ・98note対応
要640KB/要2ドライブ/アナログディスプレイ又は
8階調液晶ディスプレイ/マウス/FM音源対応

魔彩子雀
きーさいこーじゃん

FM-TOWNS版
絶賛発売中



対応機種
- ■FM-TOWNS（要2MB・要2ドライブ）
- ■PC-9801VM／UV以降
- ■PC-286／386シリーズ・98NOTE対応

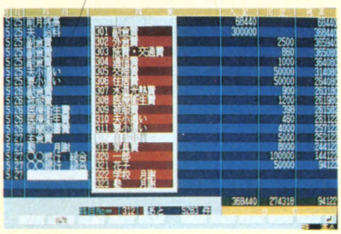
価格 8,800円（税別）

家計簿から、現金出納帳まで！

グッドマネージャー

入金・出金はもちろん、預金口座・クレジットカードなども
現金や経費と連動して管理します。
家計簿として、事業や商店会、PTA などの現金出納帳として
目的にあわせてご利用いただけます。

FM-TOWNS版発売中



■記帳画面

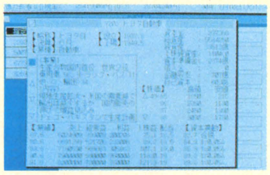
対応機種
- ■FM-TOWNS（要2MB・要2ドライブ）
- ■PC-9801VM／UV以降
- ■PC-286／386シリーズ・98NOTE対応

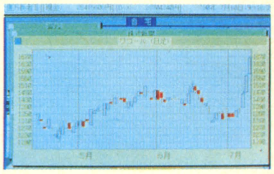
価格 10,800円（税別）

株式・投資シミュレーション
BILLIONAIRE

億万長者II

相場・投資戦略で、
この乱世に君臨する知的で
スリリングな大人のための戦略ゲーム！





対応機種
■FM-TOWNS ■PC-9801VM／UV以降
■PC-286／386シリーズ・98NOTE対応 ■J3100

価格 9,800円（税別）

スタッフ募集
（プログラマー・デザイナー募集）
プログラマーはC言語又はマシン語が理解出来る方に限らせていただきます。
連絡先 0482-58-4041

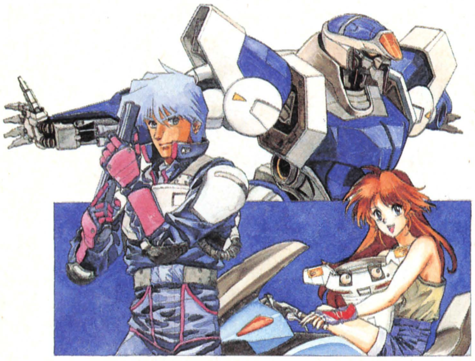
※通信販売にてお求めの方は、商品名・機種名・住所・氏名電話番号を明記の上、価格に3％の消費税をプラスして現金書留にてお申し込み下さい。（送料無料）

COSMOS

未知との調和と創造
株式会社 コスモスコンピューター
〒332 埼玉県川口市並木2-34-2 TEL. 0482-58-4041代

不完全(イレギュラー)であるという完全(人間)。

はるか昔、この惑星で生まれた人間はみな魔力を持っており、その力は人類が生き延びるための唯一の手段と言えた。
しかし、時の流れは無情にもその力を徐々に奪いつつあり、
身を守る術を失った人々は生きる望みを科学に託すことにした。
そして、現在……



Coming Soon!

ALIVING BODY ARMOR
ELMKNIGHT

©1992 MICRO CABIN CORP.

ハイビジュアルSF 3Dバトル　アーマード・シミュレーター

《臨場感体験システムSGS搭載.!》

SGS(Space Graphic Structure)システムとは、緻密なグラフィックによる3D空間の創造。
また、効果音の音量バランス操作により、さらなる臨場感を演出。
VRシステムを上回る、新システムによる新ジャンルの誕生。

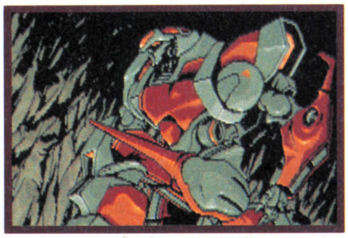
■ハイビュアル仮想空間で臨場感体験.!■
■パイロット・アイズ(パイロット視点)で感情移入.!■
■奥深いシナリオをオリジナルアニメーションシステムで演出.!■
■アドベンチャー要素を含んだビジュアルシーンは美麗.!■

感性が何かに出会う時、語りつくせない新たな感動がめざめる。

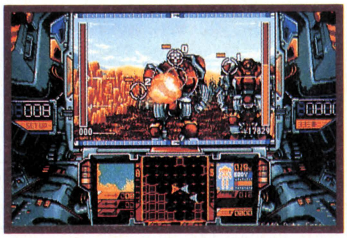
マイクロキャビン®

株式会社マイクロキャビン　〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482　最新ソフト インフォメーションダイヤル／☎0593(53)3611

次世代人類へ。

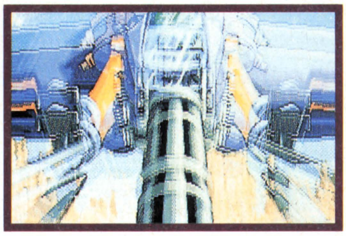


GAME & GRAPHIC DESIGN
HIDEYUKI YANAGISHIMA



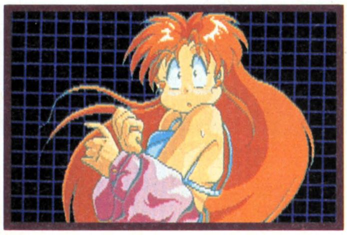
SENARIO & PROGRAMMING
FUJIO YAMAKAWA

PROGRAMMING
KATSUYA NAGAI



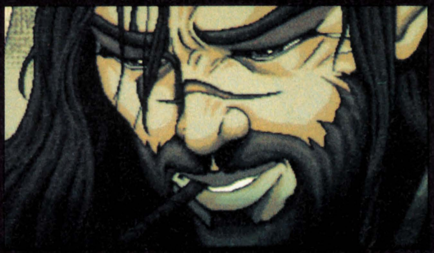
GRAPHIC DESIGN
HIROMITSU OKUDA/KENZO FURUYA/HIROAKI KUBO

MUSIC COMPOSE
TADAHIRO NITTA/YASUFUMI FUKUDA



LIBROS DE CHILAM BALAM

ティラムバラム



「ティラムバラム」は、西部開拓時代のアメリカを舞台にし、
アメリカ怪奇小説の草分け的存在、H.P.ラヴクラフトの
クトゥルフ神話体系をモチーフにした異色RPGです。

戦闘画面は3Dで表示され立体的な戦闘を再現。
敵モンスターにも異なった性格があり、
同じモンスターでも同じ戦い方が通用するとは限りません。
書物を手に入れることによって、敵モンスターの弱点などを調べることが可能。
魔法も、書物を手に入れていくことにより修得できます。
その中にはモンスターを召還する魔法も。
経験値による成長、技能による成長の二通りの成長が存在し、
しかもそれらが互いに影響しあいます。
経験値の獲得方法もさまざま。敵によっては
倒すよりも追い払った方が経験値を多くもらえることも。
手慣れた武器を武器屋でカスタムアップさせることにより、
武器にそれぞれ異なった強化がなされていきます。
異形の怪物達に人間の武器がはたしてどこまで通用するのか？

9月11日発売
9800円(税別)

■対応機種
PC9801シリーズ(VX、UX以降)、PC286/386シリーズ
ジョイスティック対応、サウンドボード対応
5″2HD／3.5″2HD(各6枚組)

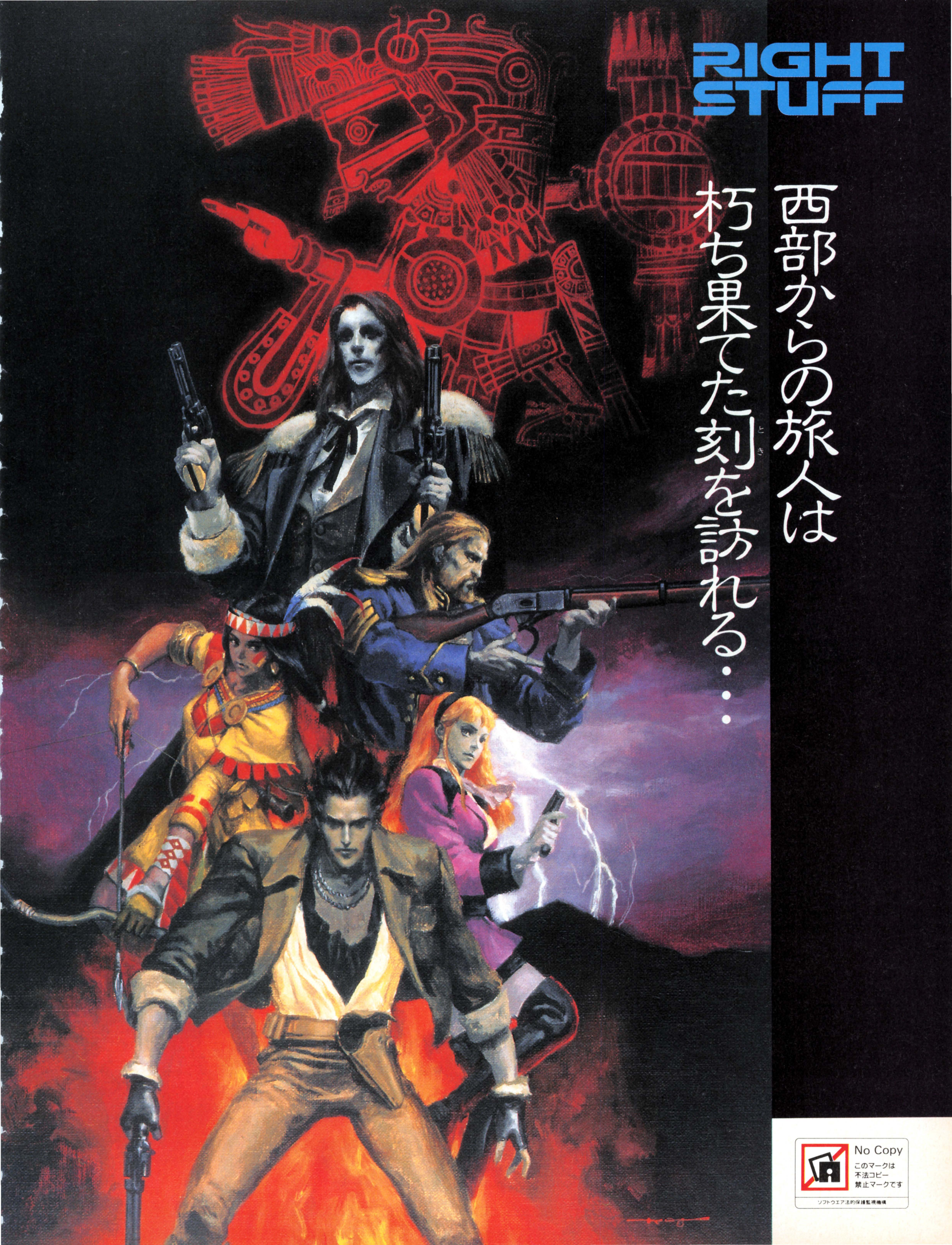
☼通信販売で購入された方にはオリジナルテレフォンカードをプレゼント中！

RS 株式会社 ライト スタッフ
〒140 東京都品川区西大井6-10-10 品川RSビル TEL.03-3772-5131
ユーザーテレフォン：03-3772-5073(ライトスタッフの最新情報をお知らせしています)

［ゲームクリエイター募集のお知らせ］
新タイトルの進行につき、新しい開発スタッフを募集します。募集する職種はグラフィックで、技術と経験を重視します。ゲーム制作に携わった経験のない方は、作品を当社宛にお送りください。また、プログラマー及びゲームデザイナーも随時募集していますが、基本的に経験者を希望します。

［当社規定の契約制度について］
ライトスタッフは、ゲームクリエイターの著作を尊重する専属契約制度を採用しています。これは、当社とクリエイター個人との専属契約に成り立ち、タイトルごとの著作契約によって、その権利と印税を保証するものです。
対象は、経験者、もしくはそれに匹敵する技術力を持った方だけです。
現在、当社のゲームスタッフは、この契約によって権利を保証されています。
興味のある方は、当社までご連絡ください。

全国のパソコンショップ、デパートでお求めください。通信販売をご希望の方は、現金書留、郵便振替(東京4-368808)で、商品名、機種、メディア、及び住所、氏名、電話番号を明記の上、弊社までお申し込みください。＊表示価格には消費税は含まれておりませんので、価格の3％の消費税を添えてお申し込みください。


RIGHT STUFF
西部からの旅人は
朽ち果てた刻を訪れる・・・
No Copy
このマークは
不法コピー
禁止マークです
ソフトウエア法的保護監視機構

© copyright 1991 Might & Magic is a registered trademark of New World Computing™, Inc.
New World Computing is a trademark of New World Computing™, Inc.

STARCRAFT 株式会社スタークラフト
〒355 埼玉県比企郡滑川町羽尾359
森林公園駅前 Tel. 0493-56-3988

パソコン通信スタークラフトネット
アクセス番号 ● **Tel.0493-56-5687**（24時間運転）
プロトコル N81XN 300／1200／2400bps.
会費無料
オンラインサインアップ

Might and Magic III
Isles of Terra
マイトアンドマジックIII

FM TOWNS
CD-ROMで近日発売

今すぐショップにご予約を！
CD-ROM版ですので、予約がないと初回発売分が手に入らない場合があります。

スタークラフトでは、このたび販売促進の仕事をしてくれる、
ゲーム大好き人間を募集いたします。

仕事の内容は、
- 国内、海外の人気ゲーム、当社発売予定ゲームなどをやりこなす。
- 雑誌編集関係との渉外。
- ショップ、問屋さん等へのゲーム説明。
- 市場が求めているゲームの調査。

採用条件は、
- ゲームがとても好き。
- 明るく外交的な性格。
- 売り込みが得意。
- 高い協調性。
- 誠実で正直な性格。
- 年令は22歳まで。
- 英語が堪能なら有利。

募集要項は、
- 採用予定1名。
- 勤務地……東京都豊島区雑司が谷（JR池袋より徒歩15分）
- 給与………月16万円以上
- 完全週休2日制

面接日時、場所は、
- 面接日時……9月16日〈水〉 11:00〜18:00
- 面接場所……東京都豊島区雑司が谷3-22-3
㈱スタークラフト
Tel.03-3988-3260

募集

ご応募の方は電話にて面接時間をご予約のうえ、
当日履歴書をご持参ください。

全米で大ベストセラーを記録した築城シミュレーションいよいよ登場！

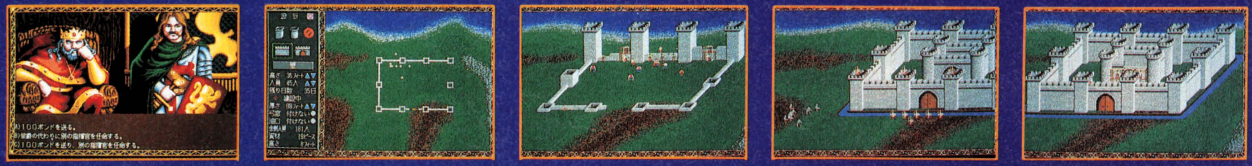
キャッスルズ

好評発売中！

PC-9801VX以降／PC-9801UV以降
¥9,800（税別） ㊖バスマウス

CASTLES PUBLISHED UNDER LICENSE FROM INTERPLAY PRODUCTIONS INC.
© 1991, 1992 INTERPLAY PRODUCTIONS INC. ALL RIGHTS RESERVED © 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES INC.

全米で大ヒットを記録した、13世紀のイギリスを舞台に展開する築城シミュレーション・ゲームいよいよ登場！　プレイヤーは、架空の王国アルビオンの城主になって先住民族ケルト人の地に拠点となる城を構築して領土を拡大します。しかし、その途中で様々な問題が発生します。封建制度のもとで強大な力を持つ教会や貴族、さらにはたびたび攻撃をかけてくるケルト人、刻々変化する近隣諸国情勢。それらを解決しながら立派な城を作るために、設計し、職人を集め、給料を払い、さらに住民の税金の取り立てなどを行います。様々な要素を解決しながら物語は進みます。はたして貴方はアルビオンの誉れ高い王として後世に名を残すことが出来るでしょうか？

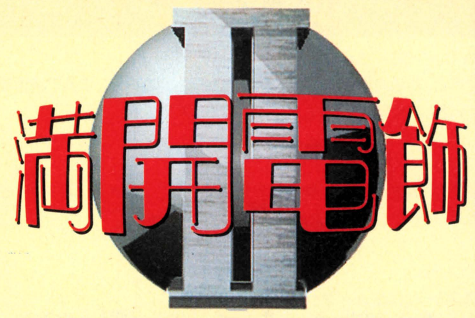


映画を超えたおもしろさ！
抱腹絶倒奇想天外大爆笑アドベンチャーいよいよ公開！

海賊に憧れる少年がやってきたカリブ海の小さな島メレ・アイランドを舞台に次々と起こる出来事をルーカス・アーツ社独自のシステム「SCUMM」を使用して、まるで映画のようなアドベンチャー・ゲームとして贈る話題の大作。主人公をカメラで追っているかのようなスムーズなスクロールやカット切り替え、人物移動の拡大縮小、さらに自由度の高い会話システムなど見どころ一杯、やりがい満喫、まるでアニメ映画に参加するような臨場感です。

9月25日発売　FM-TOWNS ㊖マウス、キーボード、2Mバイト

TM & © 1992 LUCAS ARTS ENTERTAINMENT COMPANY.



新装開店！本格パチンコ・ソフト登場！

国民的娯楽の王様「パチンコ」を完全シミュレートした楽しさ爆発のソフトが登場！　10000円を元金に7店あるパチンコ店を荒し回り「パチンコの殿堂」入りを目指します。用意されたパチンコ台は、今ちまたで人気の機種８種類（フィーバー／タイガー／権利物／一発台の４タイプをそれぞれ２種類）、各店には１タイプ30台、計120台総計なんと840台。各々の台、各々の店が独自の出玉率、サービスでご来店をお待ちいたしております。

9月25日発売 PC-9801VM/UV2以降
㊖アナログディスプレイ、2ドライブ、バスマウス **¥8,800**（税別）

協力：㈱SANKYO／フィーバーレジェンド © 1992 OFFICE KOUKAN © 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

発売元：ビクター音楽産業株式会社
通信販売　当社の商品をお近くのパソコンショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで定価プラス3%消費税分を現金書留にてお申し込み下さい（送料無料）〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16 ビクター音楽産業㈱〈通信販売係〉

壮大なスケールで贈る、ヒロイックファンタジーRPG!

Lesser Mern

レッサーメルン

FM TOWNS CD-ROM

■CD-ROMならではのデジタルファンタジーシネマ
CD-DAによるダイナミックな音声と、有名声優による臨場感あふれる台詞によって、まるで映画を見ているような感覚があなたを包み込む! まさにFM-TOWNSのためのファンタジーRPG。

■壮大な世界観と重厚なストーリー
オリジナルコンセプトをなによりも第1に構想から3年、確固たる世界感を確立。広大なストーリーと巧みに練り上げられたシナリオはプレーヤーを異世界へ導く。

■大画面スクロールとウィンドウシステム
大画面(608×368)の高速スクロールは快適なフィールド移動を実現。
またウィンドウはユーザーフレンドリーに設計されたマルチウインドウシステムを採用。

■新開発SARMによる超リアルなマップ
新開発SARM(スーパーアクティブリアルマップシステムver1.01)搭載。

■バトルモード
100強のモンスターはボスキャラはもちろんのこと、ザコキャラ1つ1つに至るまでアナログを駆使し超リアルに表現。

■究極のフルアニメーションと迫力のマップアニメーション
流れていくシナリオと共に随所に施された迫力のマップアニメーションは必見。

■アップテンポなBGMと臨場感ある効果音
刻々と移り変わるストーリー展開を支える50曲のBGMと約100近い洗練された効果音はいやが上にも臨場感を高めます。

FM TOWNS版 10月上旬発売決定!

ヒントディスク絶賛発売中!

『レッサーメルン』ヒントディスク

5"、3.5"2HD 2枚組
標準価格1500円(送料、消費税込)
9月1日現在、PC-98版のみ発売中。
※通信販売でのみ発売いたします。

●レッサーメルンのヒントディスクが絶賛発売中です。ゲームに行き詰まった人もこれですぐ悩みが解決! ゲームのヒントだけでなく、残念ながらゲームに入れられなかったボツ絵や、設定資料、50数曲のオリジナル曲を収録した豪華なミュージックモードなど、優れものの機能を満載しています。2枚組。送料、消費税込みで1500円!! フロッピーのメディアを明記して、通信販売でお申込ください。
(マニュアルに価格が表記されていない為、ご迷惑をおかけしました。ゴメンナサイ!!)

予約受付開始! いますぐショップに走れ!
CD-ROMのため、初回生産分を逃すと、次回入手は2〜3週間後になります。確実に入手するために、今すぐショップにご予約を!

SOFT WARE PANTHER
パンサーソフトウェア
PANTHER SOFTWARE CO.,LTD.

株式会社パンサーソフトウェア
〒108 東京都港区芝浦2-17-2 5F
TEL.03(3798)2760 FAX.03(3798)2286

C² World Ltd.
「電楽」編集部
豊富なグラフィックスは"さすが"の一言。今年話題の作品だ!!
「ログイン」編集部（エディター：書店村山）
このソフトのおかげで勤務時間が減りましたよ！（笑）
「マイコンBASICマガジン」編集部
リアルで壮大な背景設定に質・量とも驚嘆！
この世界観は絶対スゴイぞ!!
「コンプティーク」編集部
超美CGがゲーム世界を盛り上げる！
通信版も楽しみだゾ！
「POPCOM」ライター シム北山
スリリングな展開、派手なアクション。これは買いだ！
EARLY KINGDOM
アーリーキングダム
イメージイラスト
ゲームオープニング
キャラクターデザイン 加藤直之
PC-9801シリーズVM21以降・EPSON-286, 386
ノーマルヴァージョン¥12,800 通信ヴァージョン ¥9,800
+通信ソフトC²X'press ヴァージョン2
※通信ヴァージョンは、今秋発売予定です。VMシリーズでは、アナログボードが必要です。
MS-DOS Ver3.××および2フロッピーディスクドライブが必要です。
ゲーム史に残る名作
アーリーキングダム
絶賛発売中!!
ゲーム開発： KSK 株式会社 呉ソフトウェア工房
〒330 埼玉県大宮市大門町3-197星野第2ビル
TEL048(646)0660
発売： C² 株式会社 シーツゥワールド
〒105 東京都港区浜松町2-1-18
TEL03-5473-8986
ポプコム大賞
'91特別賞
'91ログイン・ベスト・ヒット
ソフトウェア企画賞
受賞
野球道 PLUS
'92 Xciting Version
'92エキサイティング
ヴァージョン!!
絶賛発売中
■対応機種
PC-9801シリーズVM以降
EPSON-286、386
●バスマウス・純正ボード対応 ●各NOTE対応
9,800円+12,800円 セット価格9,800円
野球道本体 C²X'press
通信販売のご希望の方は
商品名・対応機種・メディア・住所・氏名・電話番号を明記のうえ、価格に消費税(3%)を加算して、現金書留または、銀行振込にてお申込み下さい。
●振込先：住友銀行 浜松町支店 当座220141
㈱シーツゥワールド

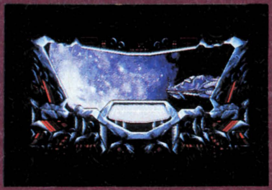
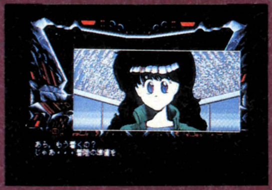
ナミから大冒険のお届け物です。印鑑お願いします。

宇宙初。少女NAMIの光速デリバリー・サスペンス・ゲーム。

そんなぁ！マイにお金貸してあったのに…。宇宙宅配業シンポジウムに向かったボスが誘拐され、友人マイが行方不明に。それを耳にしたナミは、貸したお金を返してもらうために、マイの捜索に敢然と立ち上がった。ついでに失業すると困るのでボスも捜すことにした。ちょっと不純な動機から端を発した宅配少女ナミの宇宙アドベンチャーの始まりだ。

ポプコム連載のSFラジカルショートコミック『宇宙冒険少女NAMI』が本格派アドベンチャー・ゲームにデビュー。

原作・原画は南辰真氏。本誌の連載を中断して原画をかきまくってくれました。もちろんゲーム版オリジナルだ。さらに製作は「サバッシュI」やゲームボーイのRPG「アレサI&II」を世に送り出したあの「日本アートメディア」！完成度の高さ、展開のスルドさは、保証付だ。

スペース・アドベンチャー・ゲーム

宇宙冒険少女 NAMI

Davie Jones ～海の悪魔～

好評発売中 8,800円（税別）

■PC-9801VM／UVシリーズ■原作・原画・南辰真 小学館

POPCOM SOFT

Silky'S
〒169 新宿区北新宿1-6-9 レーベンF104
あなたの心の隙間を、女の子達が埋めて差し上げます。
シルキーズがお届けする、大人の為の、大人だけのゲームソフト第2弾…………その名は『プレミアム』。
『プレミアム』は心の清涼剤…………あなたを夢の世界へとお連れします。美しいグラフィックと淫美な世界を、オムニバス形式のゲームに
仕上げました。最近大人向きのゲームが少ないとお嘆きのあなたに、ぴったりのゲームです。
PREMIUM
PC98シリーズ、VM以降対応(5インチ、3.5インチ2HD)要640K、アナログディスプレイ
X68000シリーズ(5インチ2HD版のみ)要、RAM2メガ FM-TOWNS(3.5インチ2HD版)要、RAM2メガ
3機種、9月17日同時発売!! 価格7,800円
(18歳未満の方は、ご購入になれません。)
通信販売をご希望の方は住所・氏名・電話番号・商品名・品種・メディアを明記して 通販価格7,800円(税・送料込)を現金書留にてお申し込みください。

話題騒然、縦スクロール、横スクロールをひっさげた超重量級ゲーム遂にTOWNS版登場!!

美少女ゲーム史上最大のスペックを誇るゲームがCD-ROMという新たなる武器を手にTOWNSの前に遂にそのベールを脱ぐ!!

星の砂物語2

おまたせ! ディー・オー初のCD-ROMだぁー!!

ワイドな画面にワイドなエッチで他を圧倒した『星の砂物語2』がついにFM-TOWNSに登場!!

全編120枚を越える美次元グラフィックに、アニメ処理と縦スクロール、横パンなど見応えのあるシーンの連続。
操作性のいいウインドウオペレーション。マウス操作。さらに新開発のF.S.S(フレキシブル・スクロール・システム)などを加え、今、貴方の手元に!!

美少女と、謎の渦にまかれる……。美少女ゲーム業界初の本格的推理アドベンチャーゲームシリーズがやってきた!!
スキー場でのお話だよ。おいおい、エッチばっかりしてないでしっかり情報も集めなきゃ…。

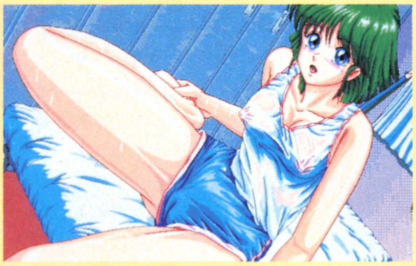
HDD対応

●FM-TOWNSシリーズ
マウス対応、FM音源、PCM対応、ハードディスク対応

標準価格¥8,800

9月11日堂々発売決定!!

お陰さまで発売日当日品切れが予想されますので、お求めの際はご予約をお薦めします。
なお、第2次出荷分は出来るまでに2〜3週間を要します。ご了承ください。



●PC-9801シリーズ
●X68000シリーズ
大好評発売中

●通信販売のお知らせ

※通信販売をご希望の方は、住所、氏名、電話番号、商品名、機種、メディア等を記入したものを同封し、現金書留または無記名為替にてお申し込みください。

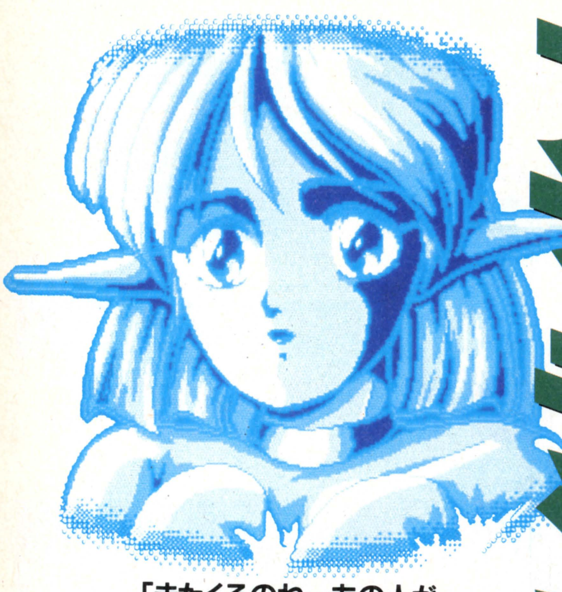
現金書留または為替の場合
●送り先/〒251 神奈川県藤沢市藤沢115-2藤沢郵便局私書箱4号
株式会社ディー・オー通販係

郵便振替の場合
●振込先/横浜3-22882
加入者名/株式会社ディー・オー

D.O. 株式会社ディー・オー
〒251 神奈川県藤沢市南藤沢8-6 魚万ビル6F
TEL.0466(28)7477 FAX.03(3453)9707

RPG

この秋話題の新作 RPG9作を一挙紹介さっ！



「またくるのね…あの人が」

アマランスII

前作よりちょっぴり大人びた容姿になったディンちゃんが、なんといっても可愛い。はっきりいって、ほれました。このレポートは、ディンちゃんに対する愛をつづったものです。（嘘つきのレーニン）

AMARANTH II

システム、グラフィック、ストーリーがパワーアップ！ 怒濤のARPGの幕開きだ

風雅システム
PC-9801VM／UVシリーズ　9,800円（税別）

美麗なグラフィックにシンプルなシステム。こいつはイケるねっ

ARPGファン待望の『アマランスII』がいよいよ発売されましたねっ。昨年の10月号の特集から約1年も待たされたわけだけれど、手慣らしのつもりでプレイしただけで、待たされた甲斐があったなと納得できる仕上がりになっている。

まず特筆すべきなのはグラフィックの美しさだ。ディテールに凝った背景、躍動感あふれるキャラクター、すべてが申しぶんない出来になっている。次のページの写真を見てもらえばわかるけれど、ウインドーのせいでグラフィックの美しさが損なわれることのないように、透視モードがシステムの中に組み込まれていたりするのだ。それだけでも、このゲームがどれだけグラフィックに力を入れているかがわかるよねぇ。

また、ARPGでいちばん問題になるモンスター（このゲームでは「ガイスト」と呼ぶ）との戦闘システムもぐぅだ。なにしろ、アクション超苦手のレーニンが楽々こなしてしまうほどだからなっ。アクション重視派にはちともの

VISUAL STORY

今再び始まる冒険の旅

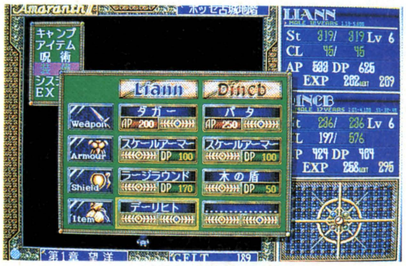
力におごりすぎたために神界を追放された伝説の英雄神フレムデ。人間界は、彼が罪を受けるための場所として造られ、そして、フレムデは人間リアン・フレムデとして人間界に現出した。神であるがゆえに、リアンはあちこちの空間を自分の意志で転移することができたが、その際に18歳の年齢に戻され、過去の記憶をすべて失ってしまう。

ラングザームの地にリアンが現れたのはシュテラール王国暦KH252年。彼はカーオスを根本とするベゼドゥフトを死闘の末に倒し、彼の地に平和をもたらし、去っていった。それから158年後。かつてリアンとともに闘ったアマランスの精ディンは、再びリアンがラングザームへ戻ってくることを感知する。アマランス（IIディン）が咲くフィーデルの丘の上、18歳の若い姿になったリアンが再び現れた。すべての記憶を失って。エルフとして現出したディンは、どこか悲しげな笑みを浮かべながら、リアンを再び冒険の世界へといざなった……。

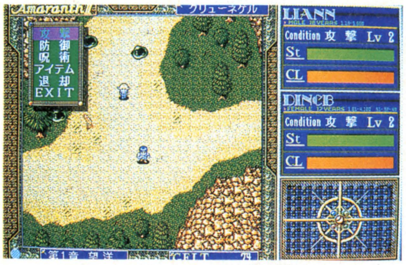
AUTUMN COLLECTIONS'92

この秋のRPGはシナリオを重視したドラマチックな作風がその流行と見た。今回の大特集では、そのあたりを中心にそれぞれの作品の魅力にズズ、ズィ〜と迫るぞっ!

なんともロールプレイングな情報なの



武器や防具のチョイスは慎重に。最初は金がなくてつらいのよね。



スライム系の弱っちいガイストだけど、油断大敵!

たりないかもしれないけど、このゲームはアクションよりも、練りに練られたストーリーを楽しむべきなのだ。で、肝心の戦闘システムだが、フィールド画面をうろついているガイストたちと接触することで戦闘に突入する。おおむね、ガイストたちよりもリアンのパーティーのほうが動きが速いから、戦闘が面倒ならガイストを避けることも可能。

で、実際の戦闘に突入した場合の闘い方はいわゆる体当たり。ガイストの死角を突いて攻撃すればダメージを受けずに倒すことができる。また、戦闘突入時にリターンキーを押せば、いくつかのオプションを選ぶことができる。序盤のうちは、ディンは防御させておいたほうがいいぜ。

それから、レーニンがとても気に入ったのが、レベルの低いガイストと遭遇したときに、いちいち戦闘モードにならずに一気に蹴散らしてくれるシステムだ。こういう細かい気配りって、ゲームを評価するうえで、かなりポイントが高くなる。

さらに、このゲームでは気候という概念が導入されていて、けっこー気を使わされる。砂漠や風雨の中を移動すると、リアンたちの体力が少しずつ減っていくのだ。遠出をするときは十分な携帯食を用意しなければならない。移動中に死んじゃうなんて、マヌケだものねぇ。

そんなわけで、おおまかなゲームシステムの説明は終わり。いよいよ本編だぁっ!!

システムのオプションから透視モードを選択すると、ほら、背景が透けて見えるでしょ?

リアンとディン 160年後の再会 フィーデルの丘で…

オープニング画面が終わってゲームが始まると、そこはアマランスの咲くフィーデルの丘。160年のときを経て、再びラングザームの地に現れたリアンを、ディンが迎える。

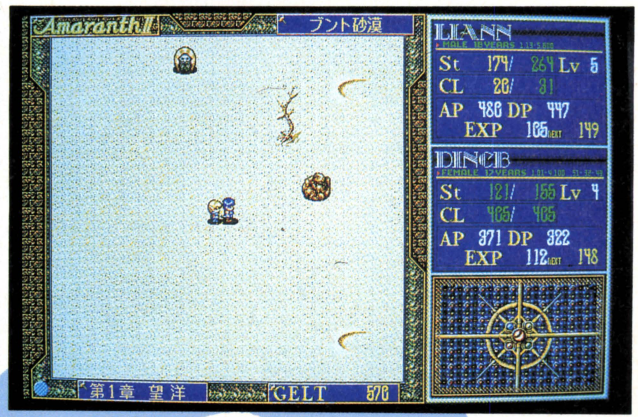
懐かしい再会になるはずだったのに、リアンは空間転移の際に、一切の記憶を失ってしまっているのだ。なにをするためにリアンが戻ってきたのかもわからない状態ではなんにもすることがないので、とりあえず、ディンを連れてシュテラールの町へ入ろう。

伝説の英雄リアンの訪れに町はいきなり賑わう。リアンの記憶を取り戻すためにも、町中の人たちから話を聞いて回ろう。そのうち、リアンがやってきたという噂を聞いた王からの使者がやってきて、2人を城へ招いてくれる。国王、レートリヒ14世は、リアンに「おまえが真の勇者ならば、魔剣グランバスターを持参してまいれ」と告げる。

ここでいったん城の外へ出て、王様からもらった支度金でリアンの装備を整えよう。また、グランバスターについて聞き回るのも忘れないように。グランバスターが、ポッセの古城にあることがわかるはずだ。十分な情報を集めたら、ずっと留守にしていた宰相のディルタイが戻って、エング行きのフィザ(通行手形)を発行してくれる。シュテラール近辺のガイストを相手にリアンとディンのレベルをある程度上げたら、エングへ出発だ。

シュテラールからエングへの道のりの途中には広大なブント砂漠が横たわっている。砂漠地帯では歩くだけで体力が減っていくから、適宜キャンプを張って2人を休ませるように。

エングは温泉で有名な観光地だが、今ではガイストと荒れ続ける天候のせいですっかりさびれている。村の入り口付近にいる無愛想なおばあさんにしつこく話しかけていると、村

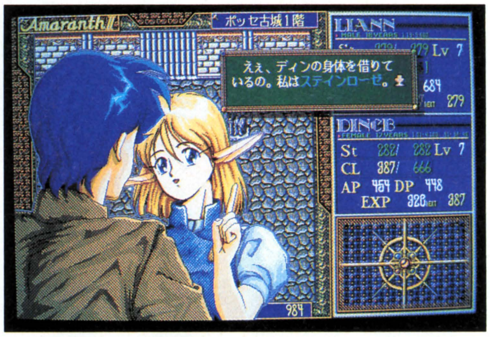


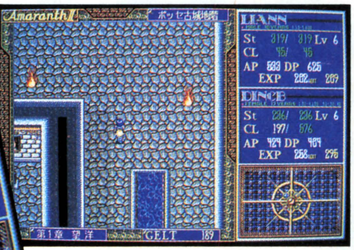
ブント砂漠では歩くだけで体力が消耗する。携帯食は余分に持っていこう。

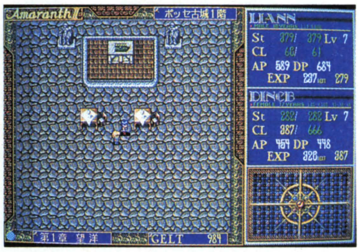
村の入り口付近にいるおばあさんから長老のことを聞き出せればしめたもの。長老が現れてポッセへの道を開いてくれる。

リアンとローゼ、悲しくもせつない再会のとき

死してなお、思念だけの存在となってリアンを待ち続けていたローゼ。そしてすべての記憶を失ったリアン。2人はポッセの古城で至高の再会を果たす。キスシーンもあるでよ。







の長老のことが聞けるぞ。すると、それまでは留守だった村の東はずれの家に長老が現れて、ポッセへと続く道を開いてくれる。ついでに、長老の話にも注意して耳を傾けておくといいだろう。

ポッセに向かう前に、村の道具屋でデーリヒトというアイテムを買っておこう。このアイテムはいわゆる松明のようなもので、装備することで明かりを確保できる。ポッセの中は、真っ暗なダンジョンだから、これを買い忘れると、再びエングまで戻るはめになってしまうから。

ポッセの古城は、地階と1階が階段で複雑に組み合わされたダンジョンだ。城の中を徘徊しているガイストも、城の外のものとは段違いに強くなっている。パーティーのレベルが低いときには、テンキー操作でガイストを避けながら進むのも手だ。

城の中を歩き回っていると、そのうちに、小さな机が置かれた部屋に出ることになる。そう、その部屋に伝説の魔剣グランバスターが眠っているのだ。グランバスターが入っている箱を開けると、白い光が弾けて、ディンの様子がおかしくなる。なんと、あのステインローゼの思念がディンに乗り移ってリアンに話しかけているのだという。

しかし、ローゼという女もかわいそうである。思念だけの存在になっても思い続けていた男とやっと再会できたのに、当の男がなんにも覚えてないってんだもんなぁ、人生、甘い話ばっかりが転がってるわけじゃないよなぁ。

ともあれ、無事グランバスターを手に入れたからには、もう一度シュテラールへ戻るだけ、というわけで国王にグランバスターを見せると、リアンは真の英雄と認められ、町を上げての宴に巻き込まれるのだ。

宴が終わったあと、リアンは再び国王にクエストを頼まれる。100年ほど前の異民族の来襲により、シュテラールでは世界観が変わり、世界は平らで果てがあると考えられるようになった。そして、世界の果てを確かめるために多くの人間が旅立ったが、果てを確認したものはいない。ついては世界の果てに何があるのかを確かめてきてもらいたい、というのだ。

疲れるなぁ、もう。

エングいいとこ一度はおいで！

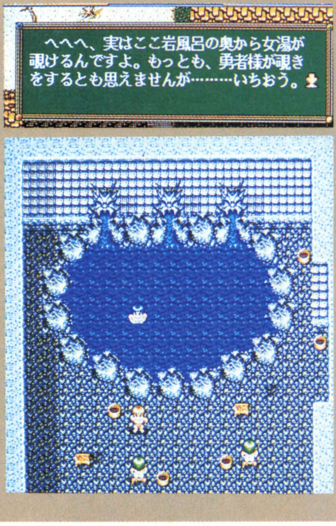
混浴じゃねー温泉なんざ、温泉の風上にもおけねぇぜっ!!（BYレーニン）

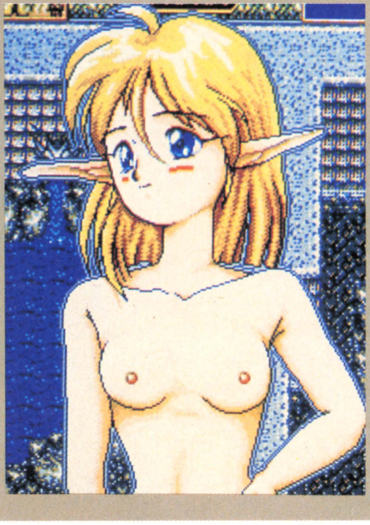
エングは温泉の町である。急ぎの冒険の途中で、温泉を目の前にしたらつい入りたくなるのが日本人の人情というものであろう。当然のことながら、わたしはリアンとディンのパーティーを温泉へといざなった。ディンの裸体を楽しむために。

しかし、なんということであろうか!! ここの温泉は混浴ではないのである。番台のねーちゃんは、混浴したかったら裏の露天風呂にお入り、などというが、どうやっても露天風呂には入れない。こんなことが許されるのか？ これは許さないぞ！

しかし、神のおぼし召しか、傷心のわたしの前に、遊び人風の男が現れた。彼は親切にも、わたしに女湯をのぞける穴場を教えてくれたのだっ!! 当然のことながら、わたしは再びリアンとディンを温泉に誘導した。そして、そして……!!

男性読者諸君よ、女風呂をのぞきたいというのは、男ならば誰もが抱く欲望である。恥じる必要はないぞっ!!





嵐のような雨が吹きつけるわだつみ街道。宿につけばこうだ。うらやましすぎるぞ、リアン。

エルンストの子孫、クリーデンとの邂逅ビレンの宿で…

変わってしまった世界観については、シュテラールにいる冒険者が詳しい。彼の話はかなり重要なので、メモなどをとっておくといいかもしれない。海を渡るための船は、エングの北にあるビレンの港へ行けば手に入るらしい。だが、北の海はここ60年の間、1日も休むことなく荒れ続けているという。無事に船を手に入れられるという保証はどこにもないのだ。

たまった金で装備や魔法を整え、ディルタイ宰相から北行きのフィザをもらったなら、早速ビレンの港を目指そう。エングからビレンへ通じるわだつみ街道は、激しい風雨が休みなく吹きつける険しい道だ。ここでも、砂漠同様歩くだけで体力が吸いとられるし、出現するガイストの強さもパワーアップしている。

途中、あまりの雨の強さに、リアンとディンが大きな木の下で雨宿りするビジュアルシーンが用意されているけど、いやいやいやいや、このときのディンちゃんは可愛いぞ。全国のディン・ファンは必見だ！

さて、ビレンの宿は地階が食堂、1階が娼館、2階から5階までが宿になっている。まず、宿で休息を取ってから、情報を収集しよう。情報といっても、ここでわかるのはたいしたことじゃない。海が荒れ続けてること、そのために、ビレンには船が全くなくなったことがわかるだけだ。なにしろ、船頭たちは仕事がなくて、昼間から酒をかっくらって酔っぱらっているだけなのだからねぇ。

うーむしかし、船がないのではどうしようもない。ここは一度シュテラールへ戻って、国王におうかがいでも立ててみるか？　はやまるのは早い。ビレンの中の人間に話を聞いたあとに、それまでは話しかけても返事をもらえなかった若い男にもう一度話しかけてみるのだ。すると、やっとリアクションを返してくれる。

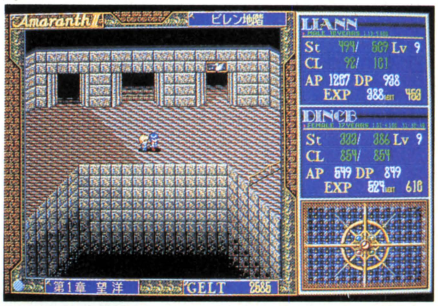
男の名はクリーデン。プロの冒険者で雇い主を探しているところだという。そして、自分を雇ってくれるなら北の海を渡る手だてを教えてやろうと。ディンは即座にクリーデンを雇うことを主張するが、リアンは悩む。「雇う」という言葉にひっかかるのだそうな。正義の勇者ってのは全くもって面倒臭い存在ではある。

ま、一晩悩んだあげくに、うまいことクリーデンをのせてパーティーに加えちゃうんだからどうだっていいんだけどね、じつのところはさ。

で、クリーデンの話によると、ビレンの女主は西の国との国境で「抜け荷」をしているんだという。かつての来襲以来、シュテラールと西国の交易は途絶えているが、国境を抜けることはできる。ならば、西国へ行って船を手に入れればいいのだ。

ここまで来ると、すぐにでも西国へ行きたくなるのだが、パーティーに加わったばかりのクリーデンのパラメーターはかなり低下している。宿で一晩ぐっすり眠り、2階にある道具屋で携帯食を買い込んでから出発しよう。

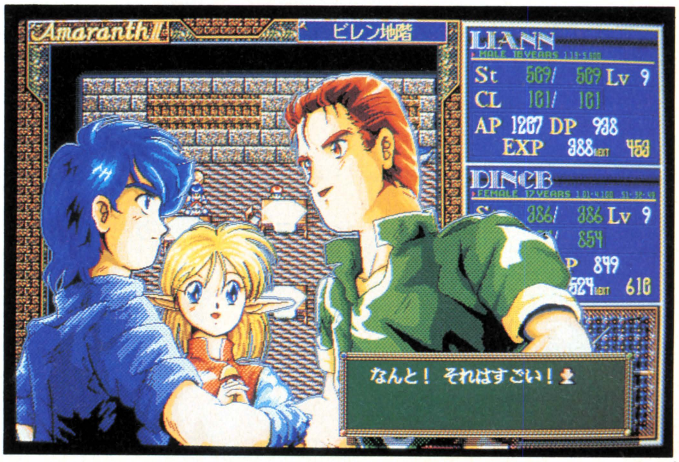
というわけで、今月はここまで。来月からはゲームの達人のコーナーで攻略連載が始まるから、そっちのほうもよろしくね。大切なのは愛よ。



塔のような作りになっているビレン。食堂で見かけた男は、前作で登場したエルンストの子孫だったのさっ。

シュテラールにいる冒険者は情報の宝庫。聞き落としのないようにメモを取っておこうじゃないの。

ついにクリーデンがパーティーに加わった。これで旅も楽になるぜいっ。



運命という渦に巻き込まれガイは命をかけた冒険へ…

アーリーキングダム
EARLY KINGDOM

新大陸は、話に聞いていた理想郷ではなく先住民と戦い、仲間うちでの権力争いに明け暮れる、野心と謀略が渦巻く場所だった。志を同じくする仲間と別れて、ガイは新たな冒険へと旅立つ。（シム北山）

第3章 先住民ゲノア人の〈虹色の卵〉を取ってこいと頼まれ、ガイはジャングルに入る

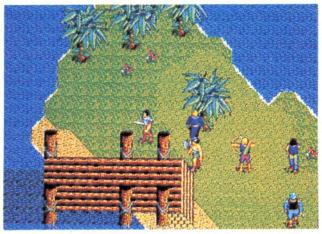
前回は、ガイがゲノア人の聖地に着いたところまで説明した。ここまでで第3章の3分の1というところ、まだまだ先は長いのだ。

ところでこのゲームのマップ、異常に、といいたくなるほど広い。じゃあ、そのすべての場所で何か特別なイベントが起きるのかというと、じつはそうじゃない。海岸へ行ってみたら宝箱が落ちているだけ……いったいこれはナンジャ？　と不思議に思うこともしばしばだ。これは、『アーリーキングダム』が本来は通信を使ったもっと巨大なゲームの一部だからで、年末スタート予定の通信バージョンで使われるマップまでが、このスタンド・アローン版にも収められているからなのだ。

もっともこのディスク・バージョンでも、密度は非常に濃い。こなさねばならないイベントの数も驚くほど多い。この調子で通信版でマップをフルに使うとなれば、いったいどんなにスゴイことになるのかと思うと、コワイほどウレシイぞっ！

さて主人公のガイ（俺）は、聖地でゲノア人と戦いつつ、2つの踏み石を踏んだ。すると大きな滝の水が2つに分かれて、その向こうに洞窟が見えるではないか。勇んで洞窟に突入する俺。ところが、そこには超強力なモンスター、ベルフェゴールがいて、行く手を阻んでいる。

こいつとまともに戦ってはいけない。ここは一度カシスの村に戻って、情報を整理してみよう。そう、鍵になる人物……薬草を採りにジャングルへ入った娘……が浮かんできたはずだ。彼女を探して再びジャングルの橋を渡り、そこから川をさかのぼっていこう。ずっと上流に滝がある。ほら、その滝の上に大商人トーンの娘ケイナがいた。彼女はベルフェゴールを倒す方法を教えてくれる。彼女を仲間にすれば、わりと簡単に〈虹色の卵〉が手に入るぞ。



ジャングルの中にある落ちた橋。元に戻す仕掛けがちゃんとしてあるので、ご安心。

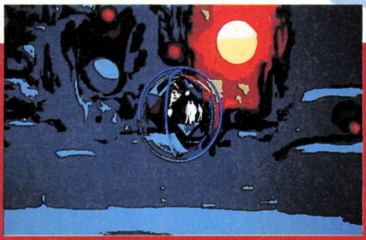
VISUAL STORY 新大陸ガイアルド

ここは本国のある〈アトラント〉から船で約20日の距離にある、新大陸〈ガイアルド〉だ。30年ほど前に発見されて以来、植民が行われているが、危険に満ちた土地であるため、移住者はあまり多くない。

長い船旅を終えて、その男は町に降り立った。同じ船で知り合った仲間のケインとゴランとともに、新大陸で幸運をつかもうとやってきた、ガイという男だ。彼は、船がついたポートランドという町のただならぬ様子に困惑の色を隠せなかった。

町の治安が極端に悪くなっているのだ。どうやら開拓者の間で権力争いが起きているようだ。

とりあえず仕事を探しに行った酒場で知り合った男に金を奪われ、とにかく金を稼がねばならなくなったガイは、やがてこの大陸が3つの勢力に分かれていることを知る。商人と兵隊、そして地下組織が、覇権を競っているわけだ。これに先住民のゲノア人が加わって、ガイアルドはいつ戦争が起こってもおかしくない状態にあった……。



うーむ、なんとゴージャスな！　SFアートの第1人者、加藤直之氏のイラストがさえる。

ケイナの助けを借りてベルフェゴールを倒し、ついに〈虹色の卵〉を見つけた。

ジャングルでのミッションを終えると、マーズの村へ行こうと誘われる。

第4章 人間同士が醜い争いを続けている間に先住民ゲノア人たちの逆襲が開始された

〈虹色の卵〉を渡すと、モランドは金をくれて、ポートランドへ兵を送ると約束した。ただし、自分は町に戻る気などないんだと……。ケッ、いけすかない野郎だぜ。

さて、とりあえず家に帰るというケイナと別れ、これからどうしようかというとき、トーン家の使用人グラーバが、マーズの村へ行ってみましょうといい出した。マーズで開拓民が争いを起こしているというのだ。それじゃあ、というわけで、俺たちは一路マーズの村へ向かった。

途中、道に沿って設けられた柵の途切れている場所があったので、そっちへ行ってみようとした。このゲームでは、マップのあちこちにさまざまな品物が落ちている。だからイベントのなさそうな場所も、隅々まで探ってみる価値があるのだ。ところが俺たちは正体不明の男たちに阻まれて、先へ行かせてもらえない。これじゃあ、残念だがあきらめるよりしょうがない。

やっとたどり着いたマーズの村の人々は、殺気だっていた。北のほうにあるアンシムの村と、いまにも戦争を始めそうな様子なのだ。そこで俺は、とりあえずアンシムに行ってみることにした。当事者の両方にいい分を聞いてみないと、けんかの仲裁はできない。

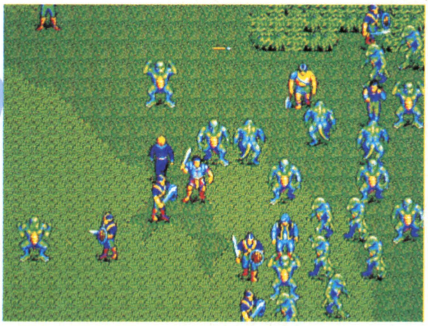
ところが、アンシムの村は封鎖されていて、中に入ることができなかった。しょうがない。俺はもう一度マーズに戻って、村長に面会した。すると、家の奥にいた男が、マーズ草原の西にアンシムの連中が集まっているという。マーズ草原は、さっき正体不明の男たちに阻まれて入ることができなかった場所だ。広い草原を歩いていくと、大勢の男たちが向かい合って、いまにも戦争が始まりそうな気配だ。さて、これをどう収めたものか？

ところが事態は急転する。人間同士がいがみ合っている場合ではなくなったのだ。ゲノア人たちが反乱を起こし、戦いを仕掛けてきたのである。いったんマーズの村に戻って、村長に状況をたずねると、ゲノア人たちはマーズ草原の東に集結して、村を襲う準備をしているという。

攻撃は最大の防御なり、戦いは先手が有利だ。俺はさっそくマーズ草原に引き返した。そして、いならぶゲノア人の戦士たちと話をして、大変なことを知った。すなわち、ゲノア人たちが蜂起したのは、彼らの聖地が荒らされ、〈虹色の卵〉が盗まれたからだというのだ。なんのことはない、ゲノア人の反乱を引き起こした張本人は、この俺じゃあないか！　どちらに罪があるかといえば、もともとは彼らのものだった大陸に侵入した、俺たち人間のほうなのではないか……？

とはいえ、ただ殺されるのを待っているわけにもいかない、俺たちはゲノア人を相手に必死で戦った。ところが、マーズの攻防戦に勢力を奪われている間に、カシスの村がゲノア人に占領されたというニュースがもたらされる。

俺たちは急いで南の砦に戻り、モランドの部隊と力を合わせて、その地域の奪還のために戦い続けた。



マーズ草原でくり広げられる、ゲノア人と人間たちの大乱戦！

マーズの村　開拓者たちが住む、自然の美しい村

ガイたちが到着したとき、マーズの人々は殺気だっていた。というのも、支配する土地を巡って北のアンシムの村と戦おうとしていたからだ。マーズとアンシムは、もともとは仲のいい村だった。それがこんなに険悪な関係になったのは、アンシムがマーズの草原を自分たちのものにしようとしたからだった。

できれば、開拓者同士で戦いたくはないが、我々も簡単に土地を明け渡すわけにはいかない。という村長の言葉どおり、いまにもアンシムに攻め込もうという調子だ。

さて、この村にはカバによく似たベヒーモスという動物を飼っている男がいる。ジャングルにいるベヒーモスは気が荒くて手に負えないが、ここにいるやつはすっかり飼い慣らされて、農耕の手伝いをさせられている。そして、この村で手に入る〈いにしえの本〉を使えば、危機に陥ったとき、ベヒーモスを召喚できるのである。

最後に、この村で手に入るものに、〈七年殺しの剣〉がある。名前はすごいが、役に立つかどうかは……保証しない。

マーズの村とアンシムの村の仲違いは、ついに一触即発の状況にまで陥ったのだ。

南の砦に押し寄せるゲノア人たち。

南の地図（1～4章）

カシスの村　ガイアルドの自然と人間の接点の村

モランド将軍が指揮をとる南の砦に隣接した場所にある村だが、人間たちの開発の手がまだあまり入っておらず、村には先住民のゲノア人たちもよく顔をのぞかせる。

村の建物も、北のほうのものとは違って、草ぶきの屋根の南国風なものだ。

ここからさらに南に行けばジャングルがあり、そこでは貴重な薬草が取れたりするのだが、なにしろ未開の地なので、毒を持った生物や麻痺攻撃を仕掛けてくるカメなどのモンスターがうようよしているので、レベルが低い段階で足を踏み入れると、そのままあの世へ旅立ってしまうことになりかねない。

このジャングルのさらに奥に、今は人間に大陸の中心部から追い払われてしまったゲノア人たちの聖地がある。彼らはここで卵を生み、子どもを育てるのだ。

さて、南の砦とこの村を襲ったゲノア人たちを追い払うために、再びここを訪れると、ゲノア人の長老に会わされる。そしていきなり、戦いをやめるか？　と聞かれるのだ。さあ、どう答えればいいのだろう？

第5章 排他的なアンシムの村では、奇妙な疫病がはやっていた。いったい何が原因なのか?

南の砦とカシスの村を取り戻した俺は、ポートランドに戻った。すると、町の入り口でケイナが待ちかまえていて、アンシムの村で疫病がはやっているらしいと話す。なるほど、これでアンシムの村に入れなかったわけがわかった。

俺はとりあえずケイナといっしょにアンシムへ向かったが、やはりよそ者は村に入れられないと拒否されてしまった。ただし、薬を売りに来る商人だけは、村に入れてもらえるらしい。では、商人にでも化けるしかないのか?

さて、ほかに行ける場所は……そう、北のほうにハルクという町があった。ハルクの町では耳よりな情報が聞ける。今、村に旅の商人が来ているから、彼といっしょに行けばアンシムの村に入れるだろうというのだ。商人商人……っと。おっ宿屋の別館に、カンタクという名の商人がいたぞっ!

彼を仲間にしてアンシムに戻ると、今度は簡単に中へ入れてくれた。なるほど、村人たちは病気に苦しめられている。じつはマーズの村と争っていたのも、よい薬草の採れる場所を押さえようとしたためだったのだそうだ。

村の外で出会った魔術師マーリンは、その病気が毒と呪いによって起こされたものだと見破った。そして、その毒をばらまいたのが、村長に化けた魔導士ザンであるということも。毒の正体は、北の鉱山で採れるミスリルだった。そしてそれを解毒することができるのは、〈毒の中に棲む生物〉の肉だけだという。村を救うためには、北の鉱山へ行くしかなかった。

俺たちはさっそくハルクの町に戻り、そこからさらに北を目指した。橋を渡り、山道を抜け、北へ北へと進んでいく。やがて道がふた手に分かれている地点にさしかかった。ここを左に行けばガンゼスの山、まっすぐ行けば鉱山に出るのだ。

険しい山道をとにかく先へと進むと、ついにクリント鉱山にたどり着くことができた。ところが、鉱山の入り口には兵士が頑張っていて、中に入れてくれない。さてどうしたものか? そうだ。大きな鉱山だから入り口が1つだけということはあるまい。というわけで、ぐるっと回り込んでみると……あった、ありましたよ、別の入り口が。

そこから鉱山に潜り込む俺たち。ところが、坑内には気の狂った男たちがワンサカいる。どうやら彼らも毒にやられたらしい。男たちを蹴散らしながらさらに先へ進むと、前方に出口があり、その向こうには銀色に輝く湖が……。そう、この湖に〈毒の中に棲む生物〉が棲んでいるのである。決死の覚悟でこの生物の肉を手に入れた俺たちは、急いでアンシムの村に持ち帰った。

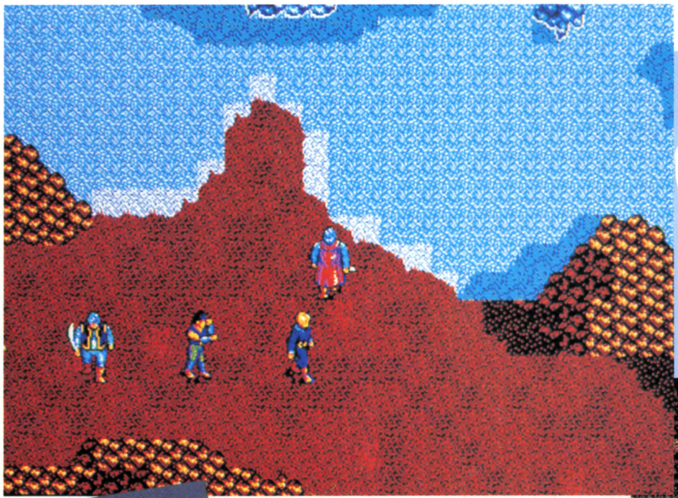
ハルクの町 ポートランドの北にある交通の要所

ここはポートランドから北に向かって舗装道路をしばらく歩いていったところにある宿場町だ。宿場になるほどだから、当然交通の要所であって、北に向かえばハルクの峠を越えてクリント鉱山へ、西に向かえばガンゼスの山やアンシムの村に通じるガンゼスの森へ、南へ向かえばポートランドやカシムの村へ、東に向かえば北の岬や〈人食い岩〉へと、それぞれ行くことができる。

そんなわけだから、ここを拠点にする商人も多く、アンシムの村に薬を売りに行く商人も、ここなら見つけられるだろう。

ただし、交通の要所とはいっても、最初のうちは北と東には行けないようになっている。北は橋が落ちてしまって工事中だし、東も道が通れなくなっているのだ。どちらも、ちゃんとイベントをクリアしていけば、通れるようになるってわけ。

この町ではいろんな人に出会えるし、墓の横ではちょっとした品も手に入れられる。とにかく地道にすべての建物を回り、情報を仕入れておこう。



この銀色の湖は猛毒である。中に入るとすぐに死ぬぞ。

ポートランドへ行こうとしたら、入り口のところでケイナに呼び止められた。

魔導師ザン……こいつが村長を殺して入れ替わり、村の井戸に毒を投げ込んでいたのだ。

クリント鉱山の内部。今はそれほど怖い場所ではない。

戦え、勇者たち! あきれるほどの数の敵がこのゲームには登場する戦い方を鋭く研究せよ!

クレソフトのゴチャキャラ・システムを使ったこのゲームだから、敵の数は目の玉が飛び出るほどに多い。なにしろ1画面で100体のキャラクターを動かすことができるというのだ。これに対する味方は、最大でもたったの8人。よほどうまく戦わないと、すぐに殺されてしまうぞ。魔法使いは、自分の体力を消費して魔法を使うので、勝手に攻撃させておくと、いつの間にやら死にそうになっていることがある。また、敵に周囲を囲まれてしまったキャラクターは、集中攻撃を受けてすぐに体力が落ちてしまう。よく気をつけて仲間同士でかばい合うようにしよう。

森の中にはこんな場所もあるぞ

アンシム森の東から、ずっと森の中に入っていってみよう。木のたくさん生えたあたりを抜けてどんどん行くと、ほら、やたらに広々とした場所に出ただろう。その真ん中に木の杭が何本も、四角い形に打たれている。ここは森の中の格闘場。ここでモンスターや動物同士が戦うのである。試合を見物するのは勝手だし、もちろんお金を賭けることもできるぞ。

おっ、あのドルガがこんなところに！　さて、問題です。この小屋には何人入れるでしょうか？

吹き抜ける風が人の声のような音をたてるという、〈人食い岩〉。

第6章　大商人ノルガンの娘が山賊にさらわれた。彼女を救うため、ガイは宝剣を探すが…

俺たちは、急いでアンシムの村に〈毒の中に棲む生物〉を持ち帰った……これで村は救われる。ところが運命の女神は勇者に休む暇を与えてくれない。村に入ったとたんに、アンシムからハルクの町に向かった隊商が全滅したとの報が入った。しかもノルガンの娘、レイが人質に捕られたというのだ。

彼女を救わなければ……俺たちは商人に化けたまま、ガンゼスの山にあるという山賊のアジトになぐり込むことにした。

気を引き締めて村の外に出たときのことである、偶然懐かしい顔に出会った。ケイン……ひと山当てることを夢見て俺と一緒にこの大陸にやってきたケインが、今は傭兵隊長となって働いていたのだ。

彼とは一瞬の出会いだったが、互いの現在の境遇の違いに、驚きを禁じ得なかった……このあたりが、『アーリーキングダム』の奥の深さだといえる。ゲームは主人公の周囲だけではなく、全く目に見えない部分でも進行しているのだ。

さてガンゼスの森を通っていく途中、強力な敵を大勢倒しながら、なんとかたどり着いた山賊のアジトには、殺し屋のゲイルや義勇軍のロックがいた。どうやらゲイルに領事を殺させたのは彼らしい。彼は正義のために戦っていると主張するが、本当のところはどうだか？　なにしろ、娘を返してほしければ、北の岬に眠る海賊の財宝を取ってこいというのだから……。

俺はとりあえずハルクの町に戻って、北の岬近くに〈人食い岩〉と呼ばれる崖があるという情報を得た。どうやらそこが怪しそうだ。

さっそく北の岬へ行ってみると、海岸に建てられた小屋に、なんとあの片足の男ドルガが小屋を建てて住んでいるではないか。彼はうむをいわせず仲間の海賊どもといっしょに俺たちに襲いかかってきた。全部で50人（！）ほどの敵をなんとか倒すと、〈人食い岩〉を剣で叩け、というメモが発見される。さて、その〈人食い岩〉とやらはどこにあるのか？

そういえばハルクの東で別れ道が北へ伸びていた。そっちへ行ってみると……あるある、崖に大きな亀裂が。ここを剣で叩くと、突然亀裂が大きくなり、人が通れるぐらいの広さになった。中に入ってみると、古代の紋章のようなものがある。どうやらはるか昔この大陸には進んだ文明があったらしい。とりあえずこの紋章を操作して洞窟を抜けると、そこは海岸だった。そしてさらにその先にある洞窟で、俺たちはついに海賊の宝を発見したのだ。これでノルガンの娘を救うことができる……と、ここまでで全12章のやっと半分だ。ふうっ、疲れた。

北の地図（5章～）

アンシムの村　疫病に苦しむ、開拓者たちの村

マーズの村のずっと北にあるこの村は、いつの頃からか疫病に冒され、人々は働くこともできずに苦しんでいる。

じつはマーズ草原には、疫病の苦しみをやわらげてくれる薬草が生えているのだが、これをなんとか大量に手に入れようと考え、マーズ村の人々を締め出したのが、マーズ村とアンシム村のいさかいの、そもそもの始まりなのだった。

そんな状態だから、村にはよそ者は絶対に入れないことになっている。ただし、薬草はいくらでも必要なので、商人だけは村に入れてもらうことができるのだ。

この疫病が発生した頃から、村長の態度がおかしくなった、という村人は多い。なにしろマーズ村の連中を締め出せと命じたのも、この村長なのだ。村長にはアバルという息子がいるのだが、彼も父親の様子がおかしいことは薄々感じている。その予感は的中するのだが……。

さて、この村へ来たら、果物屋に寄ってみよう。きっといいものがもらえるはずだ。

こんなところに人がっ？

マーズ草原の南からずっと西のほうに行ってみよう。凶暴なライオンが出てきたはずだ。こいつらは集団で襲ってくるから、いったん襲われたらなかなか逃げ出せない。こっちのレベルが上がっていないと、ついには殺されてしまうはめになるので注意してほしい。さて、こいつらをかたづけてさらに西へ行くと、森の中に隠者の住む小屋が建っている。彼と話をしてみよう。魔法使いにぜひ持たせたい、すごくいいものをくれるぞ。

最近、『フィフス・エレメント』の世界にどっぷりつかっている。ゲームが進行していくにつれ、マウスを動かす手にスピードが加わっていく。ああ、また今夜も眠れそうにない。(きんぴゃん)

フィフス・エレメント 魂の元素

ときの流れを超え、また新たな戦いが始まった。次の時代を作り上げるのは君だ！

独特な深い世界観、ストーリー性を重視した新感覚RPG

『フィフス・エレメント』は、独創的なストーリーのファンタジーRPGだ。ボクはこのゲームをプレイしていて、だんだん自分と、そしてゲームを取り巻く環境が一体化していくような、そんな錯覚さえ感じてしまった(おおげさ？)。でも、それだけ感情移入しやすい出来ばえになっていると思うよ。

半世紀のときの流れを経て、第3周期末の世界に帰ってきた男。この男はかつてラモーアの勇者と呼ばれ、フィフス・エレメントの魔法を使いこなす、すごい奴なのだ。でも、目覚めたときは、まるで記憶がなく自分が誰なのかすらもわからない。

このストーリー背景があるため、通常のRPGに見られるような、レベルアップにつれて魔法を覚えてゆく方式は取っておらず、また、MPという観念もない。じゃあどうなっているのかというと、魔法は使いほうだいだけど、何が使えるかわからない。忘れた魔法をランダムに使用していくうちに、その使い方や名前を思い出していくという、やっかいな設定になっているのだ。この設定がウケるかどうかは別として、狙いとしてはなかなかおもしろいと思う。

またもうひとつの特徴として、いろんな個性を持った旅をする仲間がいないのも珍しい。そのかわり、「小像」と呼ばれる不思議な神像が、主人公の力になってくれるのだ。この小像は全部で20種類もあり、いつも持てる力を最大に発揮してくれる。つまり、プレイヤーは主人公のHPだけに気を配っていればよいわけだ。制限の多い、窮屈なゲーム展開を敢えて捨て、ストーリー性を十分楽しんでもらおうという姿勢が感じられる。

ストーリーだけでなく、BGM、グラフィックとも素晴らしい出来ばえとなっている。個人的にいわせてもらえば、洞窟の中のBGMは、ベースラインがとても素敵で、センスのよさがうかがえる。グラフィックも細かい描写まで、ていねいに美しく仕上げてるって感じ。また、完全マウスオペレーションなので、スピーディーにプレイできるのもいい。フィールドマップ上で移動するときなんか「速いなー」と感じてしまう。簡単に概要を説明したけど、これだけでもなんか感じの違うゲームだなと思うでしょ。

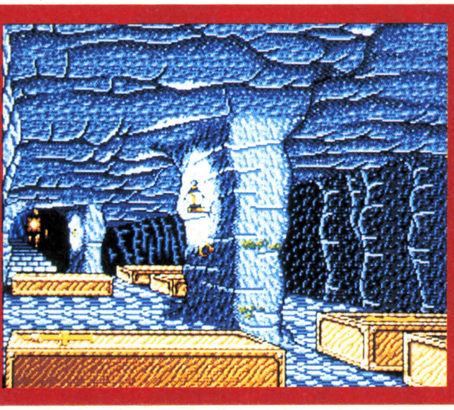
VISUAL STORY

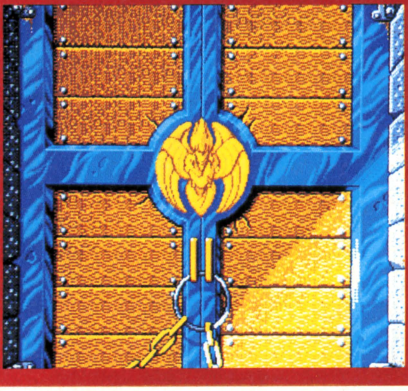
『フィフス』の世界にひたってほしい

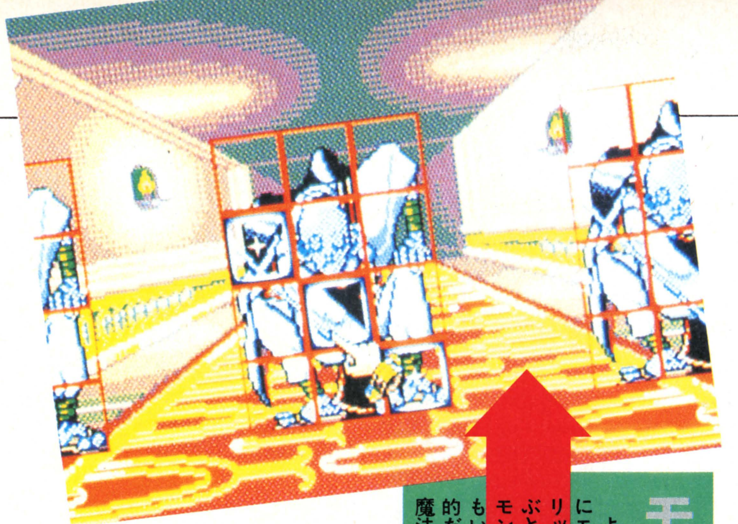
フィフス・エレメント、つまり光、土、水、火、風の5つのエレメントからなる魔法を、かつて使いこなしていた男がいた……。

そう、主人公のキミはその昔、光と闇との戦いで活躍した伝説の英雄なのである。その勇者が50年の歳月を経て、再びこの世界を守るために、よみがえってきたのだ。というわけで、納骨堂で長い眠りから覚めたキミは、記憶をなくしたまま自分が誰なのかもわからず、光のキューブを取り戻すべく旅を続けねばならなくなったのである。

雄大なオープニングとともに、物語の幕が切って落とされるとき、不思議な興奮と心地よい緊張感を覚えるに違いない。







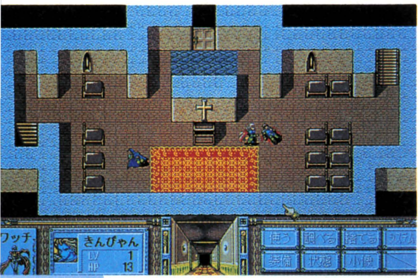
モンスターはこうやって倒すのだ!!

よりリアルな戦闘をするために、戦闘時にモンスターのターゲットポイントがグリッド表示される。「戦う」のコマンドを選ぶと、攻撃するポイントが指定できるのだ。モンスターにはそれぞれ、弱点を持つものもいるので、そのポイントを攻めると効果的だ。魔法攻撃でも、グリッド表示される魔法があるので、急所を狙おう。

モンスターは最大9匹まで攻撃してくるが、こちらからは視界に入っている奴らしか攻撃できない。

実際のモンスター数は、画面中央下に表示されるので確認しよう。また、ストライクランク方式といって、戦闘時の敏捷性（びんしょうせい）、装備、疲労度によって攻撃力が微妙に変化するので気を配ること。

ロジャーじいさんの頼みを断わると、ゲームオーバー。お年寄りは大切にしないとネ。


黒服の僧侶を倒し、息絶えている男に近づいてみると。何と！　それはまさしく自分の姿ではないか！

僧院長ロジャーに見送られ、光のキューブ探しにいざ出発！

さて、それは実際にプレイしながら『フィフス・エレメント』の世界をのぞいてみようか。

薄暗い納骨堂の中でよみがえったキミは、自分が誰なのか、なぜここにいるのか全く記憶がない。ただ深い悲しみだけが自分を取り巻いているのを感じる。納骨堂を出ると、扉の向こうから激しく剣のぶつかり合う音。納骨堂で見つけた鉄の棒と銅板を持ち、小像を用意すると扉を開けた。するといきなり、黒服の僧侶たちが襲ってきて最初の戦闘。小像の力を借りてなんとか倒し、神殿の扉を開けて外に出てみると、そこには黒山の人だかり。

そんな感じのオープニングとなるんだけど、始まりが一風変わっていて興味をそそられてしまった。

表に出ると突然、ご隠居様のようなロジャーというじいさんに、闇の僧侶たちに奪われた光のキューブを取り戻すよう頼まれた。安請け合いはなんとやらで、まず、断ってみたら、なんといきなりゲームオーバー。「こりゃ、まじめにやらんといかんなー」と最初からやり直したのである。やれやれ、先が思いやられる。

今度はちゃんと任務を引き受けたが、とりあえず最初の戦闘で傷ついた身体を休めて、武器や薬をそろえることにした。町をうろうろしていると、手入れの行き届いた彫像が立っている。近づいてよく見ると、なんとその彫像は自分の顔にそっくりではないか！　しかもその人物が死んだ時刻は、自分が目覚めた時刻と全く同じである。記された年号は、驚くべきか50年も前なのだ。ひょっとしていわゆる、生まれ変わりってやつかな。まあ、そのうちわかってくるだろう。

さいわい、ロジャーじいさんがくれた旅の資金があったので、マジックショップに行くと、墓参り用の花束を売っていた。そういえば町の中には墓地が1つあったっけ。これは墓参りに行けということだな、と小光草の花束を買い墓地へ。

墓地で花を供えていると、若い男に声をかけられた。昔、キミに仕えていたゲータ・ラスキンの息子だという。うーむ、ここでもまるで記憶がない。彼がいうには、ムーンライトの町に昔の部下の生き残りがいるそうだ。ひょっとしたら、自分のことが何かわかるかもしれない。よし、闇の僧侶を追っかける前に、ムーンライトに寄ってみるか！

ゲームを通していえることその1。入り口にドアのついている家は、訪問すると情報を提供してくれることがあるので、立ち寄るようにしよう。あ、それと一度だけじゃなく2回は寄ってね。提供してくれる情報が最初と違う場合もあるから。

扉のついている家をいくつか訪問していくうちに、前の光の大僧正ムンディの噂を耳にした。引退して今は、町の北にある洞窟に住んでいるという。どうやら訪ねてみる必要がありそうだ。それと、あとで気づいたとっても重要なこと。『フィフス』の世界では、フィールドマップ上に示されている町や洞窟は、最初から全部表示されているわけではないんだ。情報を収集したり、あるクエストを完了したとき、初めて現れるものがけっこうある。このムンディの住む洞窟も話を聞かなかったら、マップ上に表示されないところだった。心しておこう。

ジャイナの村を出ると、美しいフィールドマップがキミを迎えてくれる。最初のフィールドでは、キミは馬に乗って移動するが、物語が進むにつれて孫悟空のように雲に乗って空を飛んだり、船に乗ったり（まだそこまでいってないので仮想です）して楽しませてくれるだろう。

必要な情報を集め、薬や武器の装備を済ませたら、とりあえずいにしえの部下のいる町、ムーンライトへ行ってみよう。

酒場ではこまめに情報を集めよう

RPGはなんといっても、情報収集がコンプリートまで導く決め手となる。情報を仕入れるとなると、やはり酒場が鉄場だよね。このゲームでもご他聞にもれず、たいていの町に酒場があるので、必ず立ち寄るようにしよう。かなり重要な情報を提供してくれるぞ。

ただし、場所によってはあまり歓迎されずに、いきなり袋叩きに会うことも。放浪の身はつらいのだよ。

闇の僧侶を追ってレジオンの町へ。敵のボスはどこだ！

ジャイナの村をあとにして、マップ上を道に沿って進むと、いきなり敵が襲ってきた。卑怯にも、待ち伏せしていたらしい。どうにか倒したあと、日時計のあるところまで行くと、無数の馬のひづめの跡が見つかった。北のレジオンの町に、盗人どもは向かったようだ。しかしここはとにかくムーンライトの町へ。

ムーンライトの町に入り、かつての部下の家を訪ねようとするが、この町の住人は皆愛想が悪いみたい。かたっぱしから門前払いされて、残った最後の一軒でエグベル・リザートという男に会えた。彼はキミの姿を見るなり、真っ青になり丁重に迎えてくれた。そして、光のキューブを盗んだ奴らは、きっとレジオンの町にいるという。そういえば、ロジャーじいさんもレジオンに行けといってたな。それでは、いよいよ悪人退治に行きますか。

ゲームを通していえることその2。通りかかったときコメントの出るものがあるので、そのときは「調べる」を試してみるとよい。思いがけず、アイテムやお金が見つかるときがあるぞ。

さて、いよいよ悪の巣窟レジオンへ。町に入ろうとすると、いた！ さっきの闇の僧侶たちが。あたふたと町に逃げ込んでいくのが見える。レジオンは、なにやら人気のない静かすぎる町である。西部劇に出てくるゴーストタウンのような（勝手に想像しているが）雰囲気だ。

この町にはショップはなく、中央に大きな建物が1つ建っている。手前の家に入ると、黒服の僧侶が襲ってきた。ここで出てくるモンスターは、闇の下級僧侶たちばかりだから

町にあるホテル、お店は最大限利用しよう

町に立ち寄ると「MAGIC」、「ITEM」、「ARMS」、「INN」などという看板が出ている家が目に入る。中に入ると威勢のいいおやじや、可愛い女の子が接客してくれるよ。必要に応じて武器や薬を買いそろえておこう。

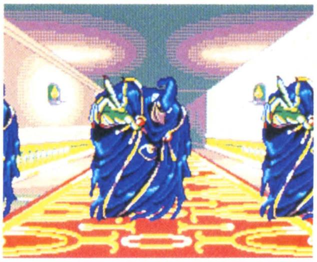
治癒の薬は、どういう効きめがあるのかまるでわからないので、使いながら覚えていくしかない。たぶん、値段が高いのがHPをより回復してくれるはずなんだけど。ホテルは、どこの町に行っても金額が同じなので、けっこう利用できるはずだ。寺院では、毒を持つモンスターに備えて毒消しが用意されている。たまに掘り出し物の小像が見つかる場合もあるよ。

それとこのゲームでは、レベルに応じて一定の武器や防具を装備できるようになっている。つまり、お金があるからといってむやみに買い込まないほうがりこうということだ。レベルが上がるまで使用できないばかりか、旅先で捨てねばならないこともあるぞ。

ムーンライトの町にいたかつての部下、エグベル・リザート。うーむ、全く思い出せないなあ。

そんなに苦労しないで済むぞ。今のうちに魔法をめいっぱい使いながらレベルアップしておくように。

家の中の戸棚や箱には、使えそうなアイテムが入っている。少しでも装備を強化しておこう。回復薬を飲みながら敵を倒し、2階に上がって行くと、手前の部屋に闇の上級僧侶グロースがいた。一騎討ちを挑むと、なんと奴は窓を打ち破り外へ逃げていってしまった。残念だがここで深


レジオンの町でいきなり襲ってきた闇の下級僧侶。経験値を上げるいいチャンスだ。

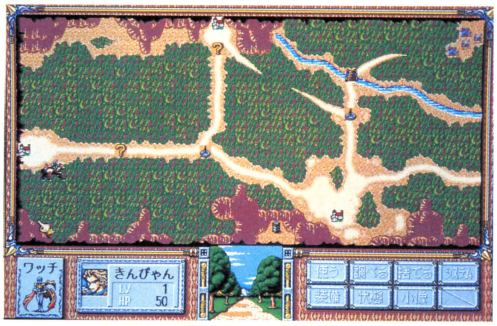
追いをせず、部屋の中を調べよう。きっといいものが見つかるはずだ。といってはみたものの、光のキューブは結局グロースが持っていったみたい。奴はどこへ消えたのだろう。グロースが降りた窓から中庭に飛び降りてみると、奥に噴水があった。どうやら飛び込めるようだ。まだ回復薬はあるし、行っちゃえ！

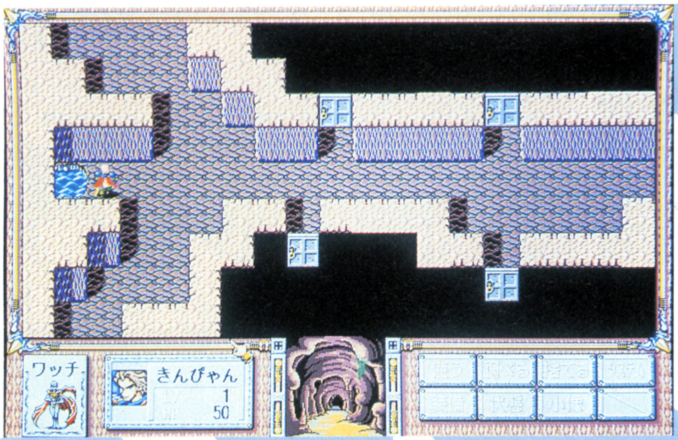
レジオンの洞窟で獅子奮迅の戦い。光のキューブは近いぞ

噴水に飛び込むと、ものすごい勢いで穴の中へ吸い込まれてゆく。水流の出口は、なんと洞窟。きっと、グロースはここに逃げ込んだに違いない。洞窟の中は、北、東、南に道が分かれていて、北と東にはそれぞれ部屋があるらしい。北に行き部屋に入ると、ディムンという名の変な男がいた。ディムン？ どこかで聞いたことのある名前だなと考えていると、その男はわけのわからないことをいいながら部屋から逃げていった。部屋にあった箱の中から、3種類の形の鍵が見つかった。きっとあとで役に立つに違いない。

東には4つの部屋が見え、その奥にも1つ部屋があるようだ。部屋に近づくとモンスターが現れた。ここのモンスターはそんなに強くないので、経験値を稼ぐのにはいいかもしれない。びしびしっと軽くかたづけ

町の外に出てみると……。こんな感じのフィールドマップが、陸、空、海、と楽しませてくれる。





最初の洞窟は軽くひとひねり

レジオンの洞窟に出現するモンスターは、強烈な攻撃こそないけれど、数にものをいわせてくる。小像と魔法で一気に倒そう。回復薬はこまめに使ってね。

よう。でも、さすがに９匹も出てこられるとつらい。魔法はなかなか思い出せないし、回復薬は少なくなってくるし、だんだん不安になってきたぞ。でも洞窟を抜け出すには、このまま先に進むしか道はないのだ。魔法だって、MP消費量は関係ないのでふんだんに使えるもんね。楽観的に考えることにして奥の部屋へ。

この部屋は、さっき手に入れた３種類の鍵のどれかを使って開けるようだ。三択は苦手なんだよなあと思いつつ、１つ選んで鍵穴に差し込むと……。出たぁ。やはり鍵は合わなかったようで、いきなりモンスターが現れ、あっという間に倒されてしまった。無念！

気を取り直して再ロード。今度はうまくいったようで、鍵はすんなり開いた。こうやって、一部屋ずつ鍵を開けていくと、ある部屋にレジオンの町長エムシュがいた。エムシュは、闇の僧侶たちに町を襲われたとき人質になって、この洞窟に閉じ込められていたのだ。彼はあとで町に来てくれたら、大事な話をするといって部屋を出ていった。でもどうやって町へ帰ったのかな？　まあ、いいか！　とにかく先に進もう！

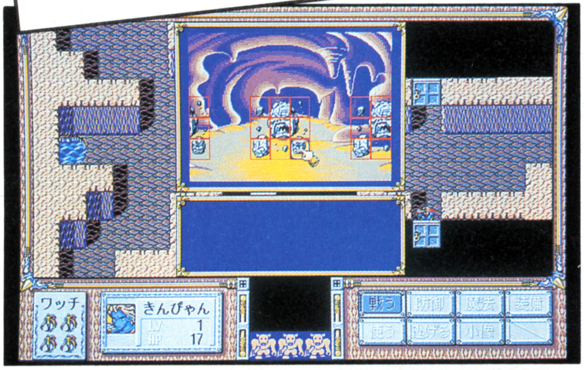
南の通路に進んでゆくと、通路は２つに分かれていた。ひとつは、人通りが多いらしく地面が踏みならされている。もうひとつは、あまり使

序盤の鍵をにぎる男たちを紹介しておこう！

謎の人物、ディムン。彼は記憶喪失になっているが、闇の城へ通じる、暗闇の門の合言葉を知っている唯一の男。実は彼こそがあの……。

レジオンの町長エムシュは、闇の僧侶たちの手によって、レジオンの洞窟に閉じ込められている。闇の城、暗闇の門、一角人たちの情報を教えてくれる。

ジャイナの村から光のキューブを持ち去り、レジオンの洞窟に奥深く逃げ込んだ、闇の上級僧侶グロース。追い詰めてキューブを取り返そう。



レジオンの洞窟で扉の鍵を開けようとしたら……。しまった！　鍵を間違えて、モンスターを召喚しちゃった。

これが暗闇の城の城主デリウスだ。前半の山場だけあって、こいつはけっこうきますよ。健闘を祈る！

われていないようで、岩場がごつごつしていて危険だ。二者択一は苦手なんだよなあと思いつつ、人通りの多いほうへ行ってみる。

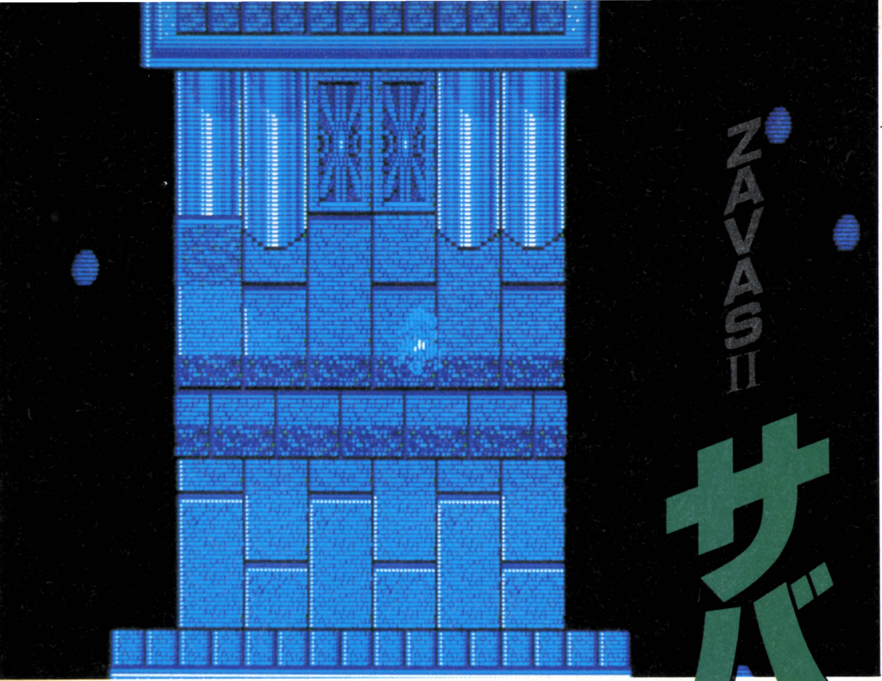
しばらく、モンスターを倒しながら進んでいくうちに、やがて扉がいっぱいある場所にたどり着いた。扉の中には、魔法で鍵をかけられているものもある。つまり、またあとで来る必要があるってわけだ。扉を１つ選んで進むと、扉は何者かの力によって鍵をかけられてしまった。袋小路。先へ進めず、あとへ戻れず、無念のリセット。

ゲームを通していえることその３。何か選択肢に当たったり胸騒ぎがするときは、こまめにセーブするように。セーブするタイミングを逃がすと取り返しのつかないことになってしまう。先ほどから読んでもらっててもわかるように、ボクのように運のない人もいるだろうからね（それにしてもあんまりだ）、用心にこしたことはないですぞ。

モンスターを倒しながら、さらに先へ進むとやがて滝の音が遠くから聞こえてきた。どうやらこの洞窟は、滝の裏側へと続いているようだ。もうすぐ出口は近いぞと元気を出して前進すると、滝の流れを背景に黒いシルエットが。

そこには洞窟に逃げ込んだ闇の上級僧侶グロースがいた。しかしながら、光のキューブは闇の城の城主デリウスの手に渡り、すでにそこにはなかったのだ。こうなったら悔しさをグロースにぶつけるしかない。今までの力のすべてを振り絞ってグロースを倒し、とにかくこの洞窟を脱出しなくては……。

『フィフス』のほんのさわりの部分を紹介したけれど、ここまで来るのにもひと苦労って感じだね。このあと、闇の城へ乗り込みデリウスと対決し、いよいよ本格的に『フィフス』の世界に突入していくわけだ。あとは実際に手に取ってプレイしてみてください。プレイヤーの好みはあれ、いわゆるトータルな意味で、非常にバランスのとれたゲームになっていると思う。ぜひおすすめしたいゲームだ。



サバッシュII

マーディがプートスの呼びかけで再び人間界に！今度は仲間たちと海の冒険だ！

前作『サバッシュ』のときに消化しきれなかった、さまざまなアイデア、趣向が、今回はさらに発展した形で採用されている。独特な口調でつづられるサバッシュ物語はプレイする者の心をとらえて放さないぞ！（火星人キン太）

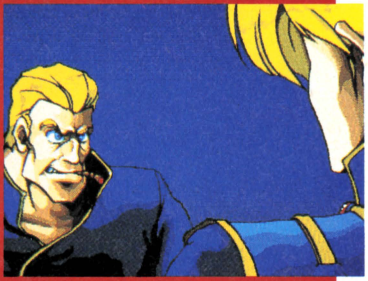
VISUAL STORY オープニング＆ビジュアル

『II』の世界は、『I』の時代から数百年後の世界。ただし、大陸の大部分は海に沈み、メヒテ聖教という怪しげな宗教の総元締め、メヒテという謎の人物が世界の大部分を支配下に置いている。今回は、遊神プートスの依頼を受けたマーディの魂が、再び人間界にマジョーン（神に祝福されし者）という名で転生して、このメヒテが何者なのかつきとめるというお話。

オープニングでは『I』のマーディと悪の創造神ダルグとの壮絶な戦いと、その後マーディに倒されたダルグが、分霊という特殊な方法で封印されていることなどが遊神プートスにより説明される。

三人のマジョーンという、1つのソフトに3本分の内容を詰め込もうという方法を取っているので、ビジュアルシーンのほうも3本分！　というわけにはいかないけど、なるべくそれに近い形では実現できそうだ。とりあえずここに出ているのは全く違った場面のビジュアルで、公開してしまってもかまわないってものだけ。総数ではかなりの量になっているはずだ。

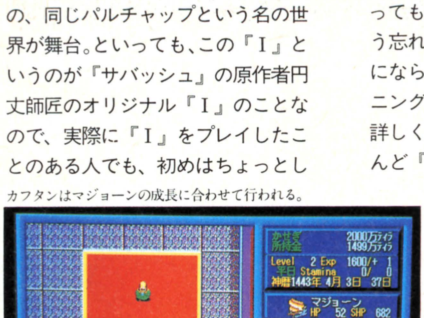
遊神プートスに呼ばれたあと、どのマジョーンで始めるかなどの選択があり、この扉をくぐることで決定される。



マジョーンの成長
魂のマーディ
——7つのカフタン

『II』は、『I』の時代から数百年後の、同じパルチャップという名の世界が舞台。といっても、この『I』というのが『サバッシュ』の原作者円丈師匠のオリジナル『I』のことなので、実際に『I』をプレイしたことのある人でも、初めはちょっとした違和感があるかもしれない。といっても、ほんとに微妙な差なので「もう忘れちゃった」って人は、全く気にならないとは思う。また、オープニングでそこらへんのつながりは、詳しく説明されるから、今までほとんど『サバッシュ』を知らなかった人も、安心して遊ぶことができる。

カフタンはマジョーンの成長に合わせて行われる。



主人公は前作マーディの生まれ変わり、マジョーン（祝福されし者）だ。ゲームは、プートスが霊界で暮らすマーディの魂に呼びかけるところから始まり、コース選択、7つのカフタンへと続く。コース選択では、どのマジョーン（王子、商人、漁師）で始めるか、ゲーム難易度をどれぐらいにするかを、それぞれ選択できる。少なくても3人のマジョーンでそれぞれ1回ずつ、計3回は新鮮な気持ちで遊べる。通常のゲームなら3本分の内容が詰まったゲーム、といっても過言じゃない。それから、もしかすると、王子、商人、漁師、というのを、マジョーンの職業かなんかだと思ってる人がいるかもしれないけど、これはたんに生まれた家や、どんな血筋かっていうことを表しているにすぎない。RPGでいうところの〝職業〟ではない。だから、装備できる武器は共通だし、使える魔法の種類が違うわけでもない。大きな違いといえば、イベント・ストーリーにそれぞれ全く別のものが用意されているということ。ただし、大筋は共通となっている。もし、それさえも変えてしまったら、もう1本のゲームとしては成り立たず、本当に3本に分けなくちゃならないぐらいだ。

カフタンというのは、冒険に旅立つ前に、マジョーンの基本パラメーター決定をするサブゲームのことだ。いうなればキャラメイク。ただし、それをサブゲームで行うっていうのは、かなり珍しいことだと思う。カフタンは全部で7回あり、ガニムの箱（『サバII』では宝箱のことをこういう。巨大な船用大砲も入ってしまう、不思議な箱）を選ぶだけの簡単なものから、かなり熱中してしまうアクションゲームっぽいものまで、かなりバラエティーに富んだ内容となっている。単純作業があたりまえのキャラメイクさえ、今回の『サバII』は他のゲームに大きな差をつけてる、ってことだ。

商人マジョーンのダッシャの祝い

本文でも説明したとおり、３人のマジョーンたち、それぞれのダッシャの祝いは全く違う雰囲気となっている。王子は侍従長がお客の名前を読み上げ、お客のほうが王と王子に謁見するという形。漁師は、簡単なクエストタイプとなっている。

商人の場合は、両親と一緒にお客様、一人ひとりにあいさつして回る、というもの。マジョーンのあとから両親のキャラクターがついて歩くのだ。

ダッシャの祝いの招待客の中に、必ずブートスの代理人が来ている。贈り物はちょっと変わってるぞ。

商人マジョーンのダッシャの祝いは、マジョーンが一人ひとりの招待客にあいさつして回る。

あいさつといっても、家の中を歩き回って話しかけるだけだ。両親がマジョーンを紹介してくれる。

最後は両親にあいさつしてダッシャが終わる。小舟はボージェントのショップで買うことになる。

３人のマジョーン、ダッシャの祝い、——ボージェントの町

カフタンが終われば、いよいよゲーム開始！　となるわけだが、３人のマジョーンは、それぞれのスタートからすでに違ってる。

マジョーンたちデニスハルキ（海の民）には、15歳になると成人になった証しとして、２年間小舟に乗って海を旅するという習わしがある。そして、その旅立ちの前に行われるのが〝ダッシャの祝い〟だ。このダッシャの祝いには、招待客が呼ばれていて、それぞれお祝いの品をマジョーンにくれる。海を旅するのに絶対必要な小舟のほかにも、かなりの額のお金と、貴重なアイテムなどが贈られる。このダッシャの祝いのおかげで、ゲーム序盤の懐ぐあいはけっこう暖かくなるんだ。

王子マジョーンのダッシャの祝いは、デニス大神殿内の小ホールで開かれる。お祝いのお金なんかはいちばんすごいんだが、最後にはちょっと笑える結末が待っている。

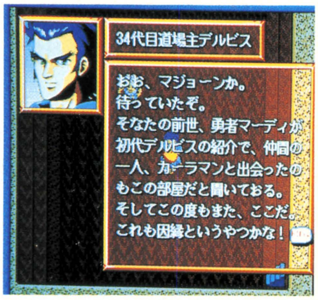
商人マジョーンの場合は、ボージェントにある自宅でお祝いが始まる。こちらもかなりの数の招待客が集まっていて、お祝いはかなりもらえる。さすがに商人だけのことはあるな、っていう感じのダッシャだ。

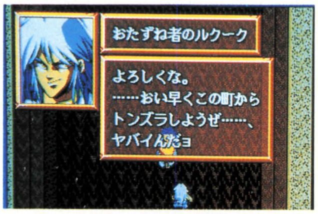
王子、商人の場合とちょっと趣が違うのが、漁師マジョーンの場合だ。彼の場合、住んでいるのが貧しい漁村ということもあって、招待客は少ないし、もらえるものもたいしたことはない。そのうえ、絶対必要な小舟までなかなか手に入らない。だけど、こまめに村の中を歩き回って、情報を集めれば必ずなんとかなる。こんなことは少し面倒だと思うかもしれないけど、そのぶんドラマティックなストーリーが用意されているのも、この漁師マジョーンの特徴。苦労するだけの見返りはあるっていうわけ。難易度自体はほかのマジョーンとたいして変わらないはずだけど、序盤のお金については若干不利なのも事実。だから、初めて遊ぶときに、この漁師マジョーンで始めるのはちょっとつらいかもしれない。だけど、二度目以降では絶対に試してみてほしいキャラクターだ。

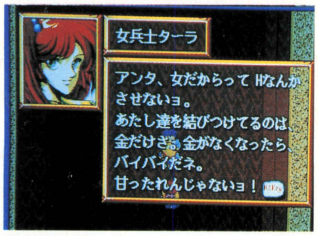
さて、ダッシャの祝いが終われば、今度こそ本当に冒険の始まりとなる。王子と漁師はボージェント以外の地点でダッシャが開かれるわけだけど、スタートはどのマジョーンもボージェントに移動してから、となる。ここで最初の仲間４人を雇えるんだが、こいつらがまたとんでもなく個性的なんだ。ゲーム上のシステムなんてレベルをはるかに超え、みんな自分の主張ってのを持ってるんだ。

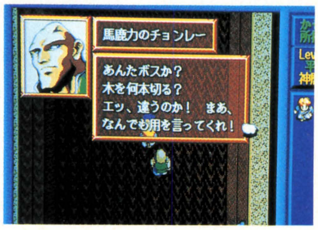
ひとクセありそうな仲間たち！

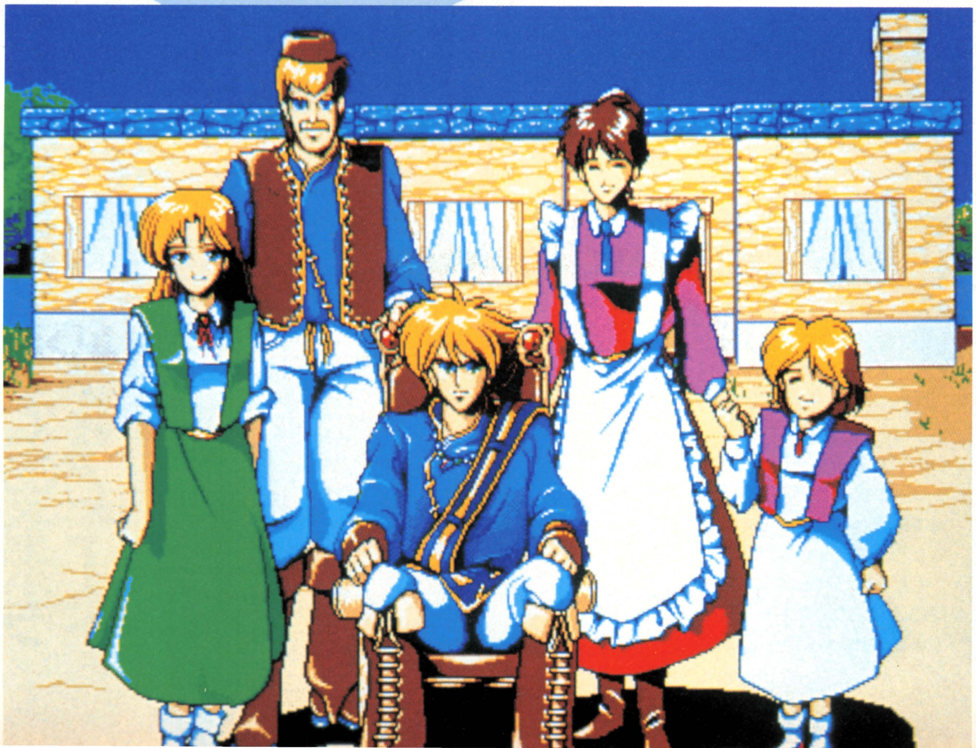
ボージェントの地下道場ではデルビスがマジョーンを待っている。デルビスはなんと34代目の道場主！　集めてくれた仲間は、全員混血だけど、かなり強い個性を持った奴ばかりだ。











ダッシャの祝い

マジョーン・トロフ（商人）、15歳の誕生日

の『サバII』の冒険が始まると考えてもいいくらいだ。マジョーン艦を手に入れると、オープニング以来、ゲームが始まってから（たぶん）初めてのビジュアルシーンに突入する。その一部が、左の写真マジョーン艦と、左下のそれを見て驚くマジョーンだ。もちろん王子、商人、漁師それぞれこのマジョーンの絵は変わる。かなり手のこんだビジュアルで、マジョーン艦を手に入れた喜び、っていうのがうまく表現できてると思う。

マジョーン艦の艦内モード

マジョーン艦だけは、その艦内モードを持っている。マジョーン艦に乗った状態なら、メインメニューでいつでも切り換えることが可能だ。

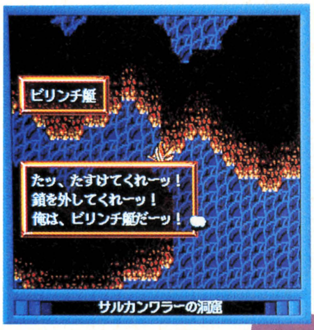
艦内にはコックなどの船員がいて、話しかけることも可能だ。また、マジョーン艦の中には、牢があり、敵国の司令官で純血種のルーティなど、仲間にできる種族の場合は捕まえておいて、改心させることもできる。改心させたあとは、もちろんパーティーに加えることが可能となっている。このときに、牢屋番が必要となってくるぞ。

5隻のジャンゲミ、マジョーン艦——仲間の霊船集め

ジャンゲミ、あるいは霊船というのは、パルチャップ世界の生命を持った不思議な船のこと。どちらも同じもので、2種類あるわけじゃない。遊神プートスによって、マジョーン艦、ルーティ艦、ビリンチ艇、グゼム艦、グレッシ艦の5隻がジャダ湖に隠された。それぞれの船はマジョーン自身、ルーティ、ビリンチ、エキスデン、グレッシという各種族にしか動かすことができない（グゼム艦はエキスデンね）。ここで、種族についてもちょっと説明しておくと、前作との対応でいえば、ルーティがカーラマン（根っからの戦士）、エキスデンがサージ（魔法使い）というところ。また、ビリンチ（ヘジラというワープ魔法が得意な盗賊）、グレッシ（壁なんかも体当たりで破壊してしまう力持ち）というのは前作とおんなじだね。

ジャンゲミのもう1つの特徴は、船にHPがあるってこと。〝生きている船〟って呼ばれるぐらいで、HPがなくなれば死んじゃったりもする。ただ、これは仲間にもいえることだけど、マジョーン艦（マジョーン）以外は、わりと楽に薬なんかで復活させることができるから、それほど心配することもない。それと、HPなんかはその船に乗る艦長の能力で決定されるから、プレイヤーはいつも現在の仲間より強い奴を探す、っていうもう1つの目的も持って、冒険を続けていくことになるわけだ。ただ、初めの仲間に愛着がわいて、そのメンバーで最後まで行きたい、っていう人もけっこう出てくるかもしれない。なにしろ、みんな個性的だから。そういう場合の救済策も、ちゃ〜んとちゃんと盛り込まれてるから安心。どんな要求にも、あらかた応えられるゲームなんだな。

マジョーン艦は、プートスが教えてくれたとおり、ジャダ湖で眠っている。ただし、他の4艦はゴルドの侵攻から身を隠すため、どこかに消えてしまっている。でも、ボージェントのあるファルガナ海周辺に身をひそめているから、見つけることはそれほど難しくないと思う。もっとも、仲間の霊船を探しに行く前に、なんとしても手に入れなければならないのがマジョーン艦だ。ダッシャの祝いで手に入る小舟では陸から離れた沖に出ることはできないし、戦闘でもかなり不利となる。実際には、このマジョーン艦を手に入れた段階から本当



ビリンチ艇はゴルドに囚われてしまっている。罠だ！

各町には、てっとり早くお金と経験値を稼ぐ方法として、ボランティアが用意されている。その町のボランティアはサトラブ（町長）と会話することで、詳しく説明してもらえる。どの町のボランティアを取ってみても、似たようなものはなく、全部を飽きることなく試していけるはずだ。また、ボランティアでもらえる賞品の中には、かなり貴重なものが含まれている場合もあるから、新しい町に行ったら、とにかくボランティアの話だけは聞いておいたほうがいいだろう。

ゲームの序盤頃、交易商としてガンガン稼ぎ出す前なんかは、このボランティアはとっても便利なシステムだね。思わず笑っちゃうような楽しい仕掛けもいっぱいだね。

いろんな仕掛けがしてあるボランティアモード

ボージェントのボランティアは寄付金集め。賞品のほかに集めたお金に見合ったお礼がもらえるぞ。

ヒッパロスでは回覧板回しのボランティアだ。同じ人は読んでくれないよ。

サルハドンの郵便配達ボランティアは、手紙を宛名の人に渡すもの。

テルドットでは火の用心ボランティア。ただ歩き回ってればいい。

勇者のカギは各地のゴルド国の中にある。

無数の謎が待っている！

ここはある採集地。岩が邪魔していて先に進むことができない。

グレッシ艦の先導で、アッという間にこのとおり！

先に進むと、思ったとおりガニムの箱が置かれていた。

解放後は新しい統治者を決めなければならない。

『サバII』は謎だらけのゲーム！ それでもエンディングへは全員行ける！

ダッシャの祝いに現れるプートスの代理人の贈り物とは？

ゲーム全体を通して、いつもなんらかのクエストを解いている、っていう感じになると思う。とにかく、ゲームの中で解くことのできる謎というのはかなりの数になっている。写真で紹介してあるのは、謎とさえいえないような初歩的なものだ。

で、普通なら、こういうタイプのRPGは一部のマニアを除くと、とても解くことができないような代物に仕上がることが多い。だけど、『サバII』の場合は、絶対にそんなことにならない。エンディングに行くために、必ずやらなければならないことは全体のほんの一部で、それ以外の、プレイヤーが自由に選択できる部分に、ものすごい数のイベントが用意されてるってことなんだ。プレイヤーにやりたいことをやらせるって姿勢が好ましいね。

冒険本番！ 敵国攻略——勇者の門

すべてのジャンゲミを手に入れたあとは、もうほとんどゲーム進行上の制約というものはなくなってくる。どの海に行くか、どの町に行くのか、というのはプレイヤー自身が決定していくことになるんだ。そういう点では、『サバII』の自由度というのは今までのRPGとは比較にならないぐらい高い、といえる。少なくても、ストーリー展開で行ける場所を制限する、っていうやり方はほとんどしてない。

で、唯一制限されているっていう場所が、ゴルド海にある〝勇者の門〟の向こう側ということになる（ただし、もちろん敵が強すぎて先に進めない場所、なんていうのは存在する）。ここが最終的に目指す場所。そして、そこに到達するためには〝勇者の門〟を開けなければならないんだが、この開け方がちょっとおもしろい。なんと〝勇者の秤（はかり）〟に〝勇者のカギ〟を載せて、カギの数と重さがある量を超えると、秤がぐぐ〜っと下がって門が開く、という仕組み。

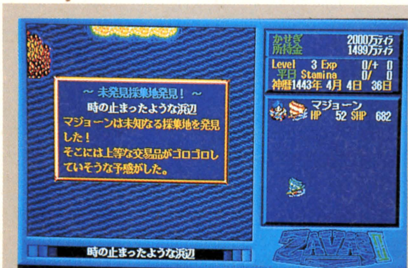
〝勇者のカギ〟は、ゴルド各国の司令官が持っていて、マジョーンがその国を攻めて、ゴルドから解放したときに1つずつ手に入れることができる。強い敵国には重たいカギが、弱い国には軽いカギが保管されてる。どんな場合も1国に1つのカギが保管されているから、秤の下がり切る条件が「数と重さ」というのは非常にうまいアイデアだと思う。

今回は大まかなゲームの流れを紹介したが、もちろんこれは大まかすぎて、実際のゲームの1/10も紹介し切れてないと思う。各町には、それぞれいくつかのキャラ劇・イベントが設定されているし、交易では、ある品物を手に入れる方法自体がすでにクエストだったりと、ゲームの中でやれること、遊び方っていうのは数限りなく詰め込まれている感じ。お世辞抜きで、とんでもなくすごいゲームになるんじゃないか、という予感は、現実のものとなってきた。

お金儲けの基本は交易

このゲームは、ほかのゲームと違ってなんでも買えちゃうゲーム。強い武器なんかはもちろんだし、経験値なんてものまでお金で買えてしまう。ということは、とにかくお金儲けがこのゲームでは重要な位置を占めるってわけ。

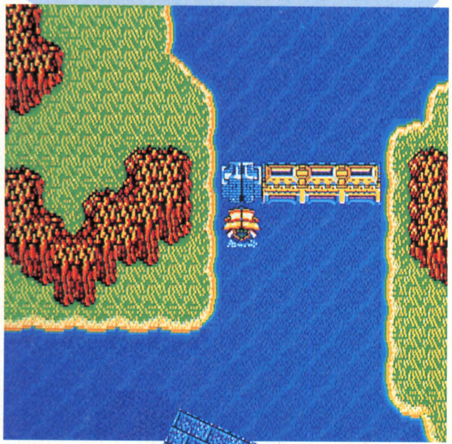
何をやってもお金は稼げるようになってるけど、やっぱりいちばん確実なのは交易だ。採集地で交易品を積み込んでフェイトリアで売りまくろう！

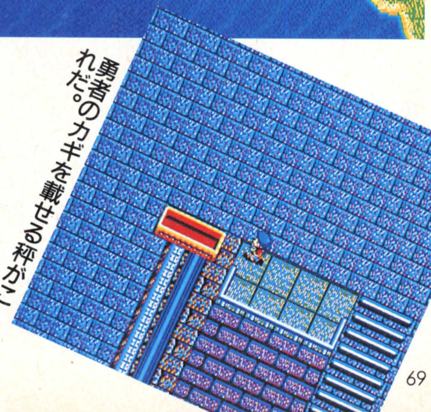


未発見の採集地からは高価な品がゴロゴロと……。

採集作業はいたって簡単！ 落ちてそうな場所でスペースキー！

これがゴルド海にある勇者の門だ。





勇者のカギを載せる秤がこれだ。

ライトスタッフ
PC-9801VX／UXシリーズ　9月11日発売予定　予価9,800円(税別)

ティラムバラム

CHILAM BALAM

9月に発売を控えた大物RPG 古代マヤ文明、そしてクトゥルフ神話の謎に迫れ！

新聞屋なんて店もある。このころ最新情報は駅馬車だったんだ。

ときは西部開拓時代。歴史の陰で壮絶な戦いが繰り広げられている。斬新な設定とこだわりのシステムに、RPGファンならずとも引き込まれる。これぞロマンスホラー決定版。(不破淳郎)

VISUAL STORY

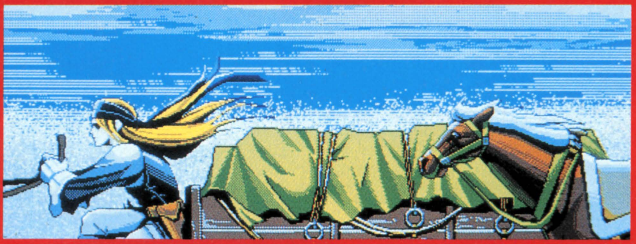
事件の始まり…

ゲームスタートから6年前。主人公フレッドの父親であり、また名を知られたガンマンでもあったニコラスは、謎の考古学者から仕事を依頼された。メキシコへ輸送する荷物の護衛である。旅の途中、突如襲いかかる正体不明の一団！ 必死に逃げ切ろうとするニコラスたちだが、仲間は次々に殺されてゆく。

いやぁ迫力のオープニングだね。前半が静かなセピア調にまとまっていて、後半でフルカラーとともに躍動感溢れるアニメーションが続く。この演出がけっこういいのだ。

オープニングの続きは、同行していたマックスの活躍で彼とニコラスの2人だけが逃げ延びられた。だがニコラスはその後行方不明になり、主人公のもとに帰ってはこなかったのである。最後にニヤリと笑ったマックスの表情は何を意味するのだろう？　そして謎の考古学者の正体は？　運ばれた荷物は何だったのか？　う〜む、これは実際プレイして確かめるしかないな。

こんな感じで一気に『ティラムバラム』の世界に引き込まれる。未体験のゲームワールドだからね、最初の入り込みやすさも大切なポイントなんだ。しかし、いい雰囲気出してるよなぁ。これからの流行になるかもしれないね。



未体験の世界設定！ アメリカ西部とマヤ遺跡が待つ

感動はより新鮮な発見の向こう側にある、と思う。初めてRPGを遊んだときの、あの驚きと感動は忘れられないよね。だけど何本もプレイしているうちにその感動は薄れてしまうモノだ。もちろんRPGの基本システムが多くのユーザーに支持されているのもわかる。しかし、新しい何かが……欲しい。

同意見のユーザー、多いんじゃないかな？　そんなボクらの強い味方、ライトスタッフの新作『ティラムバラム』の登場だ！　第1作目の『アルシャーク』では壮大な宇宙を冒険したけど、今度の舞台もまた斬新。いや、異色ともいえる西部開拓時代のアメリカ大陸だ。しかもストーリーには、幻想小説家ラヴクラフトが創案したクトゥルフ神話を絡めるって話だから、これは心ひかれるでしょ。

そこで気になるのがゲームの雰囲気だ。写真でわかると思うけど、これがバッチリ渋く決まっている。リアルで迫力あるビジュアルはとても魅力的だぞ。それに指の細かい動きなんかも、さすがに洗練されている。

挿入されるビジュアルシーンの数は、『アルシャーク』の倍もあるらしい。これにキャラ劇などの演出をふんだんに加えて、ゲームはテンポよく進行する。ボリュームたっぷりのディスク6枚組だけど、それはゲームクリアまでの時間ではなく、内容

の濃さに反映しているのだ。

最初のキャラ劇はゲームスタートしてすぐに見られる。酒場のいざこざから始まる決闘シーンだ。荒野にカラカラと転がる枯れ葉がムードを出し、3つ目の合図と同時に両者の拳銃が火を吹く！ この拳銃を抜く動きや倒れる姿が、チビキャラながらリアルにアニメーションする凝りようだ。思わず熱くなってしまう。新しい設定にすんなり入れたのは、こうした演出のおかげだな。

常に新しいものに挑戦してゆくライトスタッフの姿勢というか、これはポリシーなのかな。口でいうのは簡単だけど、実際に製作するのは本当に大変だと思う。みんなも開発スタッフに励ましのお便りとか送ろうね。それがいちばんの励みになると思うんだ。

主人公の故郷、テキサスの片田舎から物語は始まる

主人公はカウボーイのフレッド。銃の腕もなかなかで、ときには賞金稼ぎのアシスタントもしている。事件は彼のガールフレンドが誘拐されるコトから始まった。そしてその陰に行方不明の父、ニコラスが残した謎の拳銃を狙う者が……。

最初はRPGの定石どおり聞き込みから始まる。しかし村の雰囲気はしっかり西部劇しているぞ。チビキャラたちはこの時代のファッションだし、酒場の入り口もおなじみの両開きする木戸だ。ほかにも細かいこだわりが随所に見られる。それにBGMがいい感じなのだ。

村の外には険しい山と荒野が広がっていた。ここを移動しているとモンスターに遭遇して、戦闘シーンに切り換わる。奥行きのある戦闘フィールドで複数の敵が相手だ。味方の武器はやはり銃が中心だけど、火炎ビンやダイナマイトも登場するぞ。雰囲気作りにひと役かってるよね。

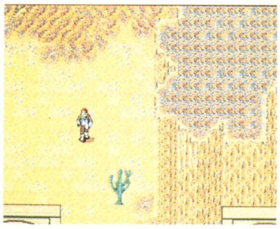
この戦闘シーンは実際の戦いのようなリアルな設定なんだ。たとえば、ガンマンたちの能力のひとつというか、腕のよし悪しに〝ポイント・ブランキング〟がある。つまり狙い撃ちだね。この技を戦闘で使えば有効に戦えるワケだ。途中から魔術を使う仲間が加わるけど、魔術の種類も豊富。とくに召喚魔法なんかクセがありそうで期待しちゃうね。

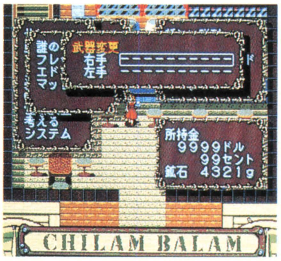
出現するモンスターも変わっている。クトゥルフ神話に登場するモンスターはすべてラヴクラフトのオリジナルなんだ。当然スライムやゴブリンなんて出てこないぞ。開発サイドからの情報では、ゲームを通した戦闘回数は少なくなっているってコトだから、逆にいえば1回の戦闘が大事だってコトだよね。不気味なモンスターと全力で戦おう。

謎の答えを求めて冒険するフレッドは、やがてマヤ文明神を信仰するアメリカインディアンと出会う。父ニコラスの失踪から始まり、古代の遺品をとりまく陰謀。その全体像が見えてくるはずだ。

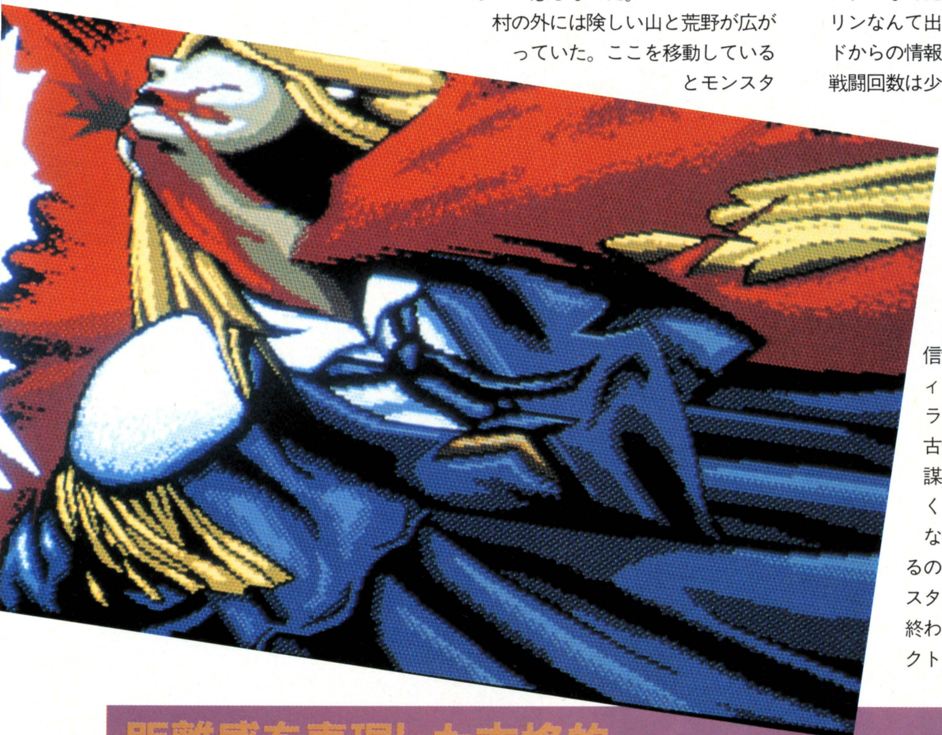
なんといっても盛り上がるのは中盤以降だ。ライトスタッフがただの西部劇で終わらすはずないのである。クトゥルフ神話とマヤ文明の真の謎に迫る展開が待っているのだ。そしてフレッドが最後に戦う相手とは、いったい何者だろう？

不思議大好きのRPGファンには、絶対おすすめ。往年のRPGファンも本格戦闘を見る価値あり。もちろん初心者も楽しく遊べるという、お買い得な『ティラムバラム』。残暑はホラーRPGで涼しもう。


グランドキャニオンのような町の外。砂まじりの風が吹いてきそうだ。



改良を加えられているシステムだけど、『アルシャーク』のよい点は残っている。

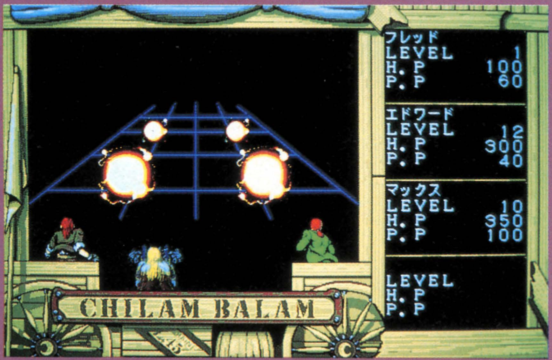


見晴らしがよさそうな宿屋の2階。

2人の後ろで光る何かが！

「COMING SOON!」とはいってない。

距離感を表現した本格的3D戦闘シーンだ!!



開発中の戦闘シーン。グラフィックに変更はないと思う。

マグマビースト

ゾンビ

サンドゴーレム

手もとにあるテストプレイ用のディスクでは、残念ながら戦闘シーンは完成していない。しかし発売に向けて急ピッチに開発が進んでいるぞ。完成は間近だ。

特筆すべきはパラメーターがじつに多彩なコト。なかには見慣れないモノもあるが、本格的な戦闘が楽しめるのは間違いない。モンスターの弱点を調べるコマンドがあったり、高い経験値を得る方法があったりと、とにかく楽しみだ。魔術を使ったときの派手なアニメーションにも期待しているぞ。

グローディア
PC-9801VM／UVシリーズ　価格未定　発売日未定

神官竜フロストに守られた村クラウスに突然の異変が！
ヴェインドリームII

VAIN DREAM II

選ばれた勇者でもなければ、神の子でもなく、ただ、ごく平凡な剣士にすぎないウォーリックが、ふとしたはずみから世界をゆるがす大事件に巻き込まれていく。新ヴェインは純ファンタジー系に大変身！

火星人キン太

『I』とはだいぶ雰囲気の違ったゲームになるみたいだ

続編っていうのも、いろいろな形がある。ストーリー上はべつに続編でなくても、『II』がつくことがある、っていうのがゲーム業界。とくにファミコン系のビッグタイトルにそういう傾向が強かったけど、今回の『ヴェインII』の場合も、どうやらそういうことになったらしい。といっても、がっかりする必要はない。前作では、どちらかというとSF的な匂いを漂わせるゲームだったが、今作ではどうやら本格RPG､いわゆるファンタジー系の物語になっていくみたいだ。かなりいるであろうそっち方面のファンには、こたえられないソフトになることは間違いない。

システム的には前作の操作性を大事にしたため、ほとんど同じものをそのまま採用している。戦闘なんかは、全く見分けがつかないくらいそっくり。というのも、前作の操作に慣れた人にも違和感なく遊んでもらおうという、細かな配慮がなされているからなんだ。もちろん初めての人でも、わかりやすくて、簡便なシステムが基本となっているから、すぐになじむことができるとは思うが。

ただし、いくら同じシステムを使っているといっても、何から何まで全く同じ、ということではない。前作で不評だった部分なんかは、ちゃんと改良が加えられてる。けっして手抜きをしてるわけじゃないんだ。そのいちばん大きな改良点といえるのは、何といっても仲間の数だと思う。前作では最大３人のパーティーだったが、今回はこれが最大５人となっている。同時に仲間にできるキャラクターの数が増えたことによって、ストーリー展開にもぐっと厚みが増したことは間違いないぞ。

デーモンハンターのブージが村に帰ってきた。ウォーリックは一緒に氷の洞窟へ向かうことに。

ここでバックストーリーを紹介しておこう。

『タリアトフ大陸の南に発した巨大魔法王国クーレイア。栄華を極めたと思われたその王国にも終焉のときは来た。

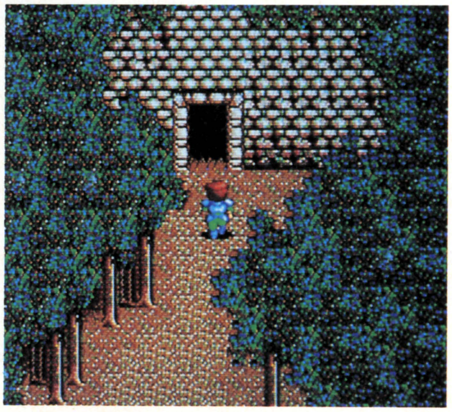
召喚実験の失敗……魔神の実体化……。……世界に降臨した美しい破壊の女神。魔神の想像を超えた力に人類の抵抗も虚しく世界は滅びの道を歩み始めた……。

生ける者すべてが死を覚悟したとき、天空より２匹の魔竜が降り立った。

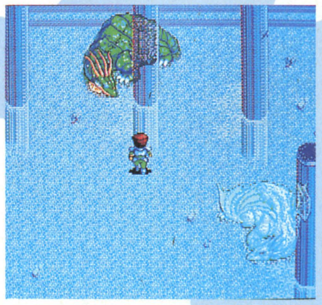
魔神と２匹の魔竜との壮絶な闘いは数百日にも及び、天地を揺るがした。やがて、長きにわたる戦いも終止符が打たれ魔神は力つき倒れ、２匹の魔竜も天空へと消えていった』

と、これが『ヴェインII』世界のバックストーリーなわけだけど、もうひとつ別のバックストーリー、ゲームの始まる〝クラウスの村〟で暮らし始める前の主人公たちの姿が、小説としてマニュアルに掲載される。内容のほうは、ミルジーナ大陸の小国ランヴェルで、ウォーリックたちが盗まれた国宝の王錫を取り返し、新たな冒険を求めてタリアトフ大陸に移り住むまでを描いている。今までのゲームでは、主人公が結婚してて、奥さんと一緒に冒険に出るというのはちょっと珍しかったが、この小説を読んでおけば「女房持ちの剣士」という設定も、それほど変な感じはしなくなるぞ。

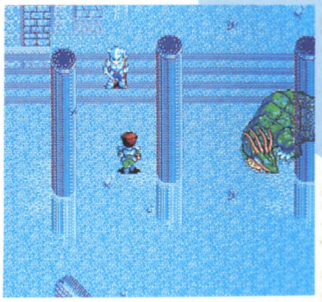
オッと、話が前後してしまったが、『ヴェインII』の主人公ウォーリックには、メイジスペルとプリーストスペルを使いこなす、頼りになる魔導士のレイナという奥さんがいるんだ。ミルジーナ大陸での話は、このレイナとウォーリックの出会いの物語、ともいえるかな？　物語の前半は、このレイナが進行役となって進んでいくぞ。


村の裏門を抜け、森の道をたどっていくと、やがて神官竜フロストが住むという氷の洞窟の入り口が見えてくる。

氷の洞窟内は雪の結晶が舞う異様な雰囲気。デーモンの死体も散乱している。



氷の洞窟の最深部では、2匹の神官竜が戦った跡が！ しかしなぜ神官竜同士が戦ったのか？



見慣れぬ鎧と兜を身につけ、神官竜の傍らで死んでいる男は、ランバートだった。

神官竜フロストに銀のナイフを託される！ 新たな冒険の始まり

それじゃ、いよいよ物語に入っていくとしよう。

ウォーリックとレイナが移り住んだクラウスの村は、神官竜フロストが庇護してくれてるおかげで、魔物からの攻撃を受けることもなく、かなり平和だったらしい。朝目覚めると、ウォーリックも奥さんのレイナに「朝ご飯ができるまで散歩でもしてきたら」なんていわれる始末。ほんと、"勇者でも神の子でもない"、って感じだ。

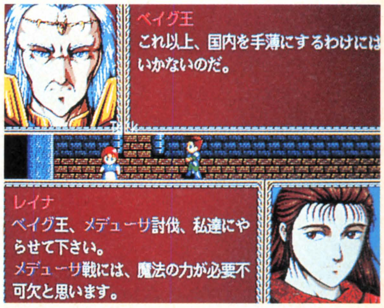
いわれたとおり、村の中を散歩してると、デーモンハンターのブージが村に帰ったとのこと。早速会いに行ったが、なぜか見当たらない。しかたないので散歩を続け、大婆さまなどの話を聞いてから、もう一度ブージの家へ。今度はちゃんと帰ってた。話を聞くと、なんと神官竜フロストの住まい、氷の洞窟に数十匹のデーモンが向かったのを帰りがけに見たという。これから様子を見に行くから、ウォーリックにも一緒に来いとのこと。ろくな武器も持たないウォーリックは一度は断ったものの、結局は一緒に行くことに！ まずは村の長を務める大婆さまに、村の裏門を通る許可をもらいに行く。許可はあっさりもらうことができた。村の裏門を通り、森の中へ続く道を進んでいくと、やがてフロストの住む洞窟の入り口が見えてくる。入り口付近にはデーモンの姿はなかった。しかし、中に入ってみると、いたるところにデーモンの死体が！ どうやらブージの話は本当だったらしい。

奥ではすでに神官竜フロストは倒れていた。そして見知らぬ神官竜も！ なぜ神官竜同士が戦ったのか？ さらに、見知らぬ神官竜の傍らには、なんと村に住むダンの兄、ランバートが見たこともないような鎧に包まれ死んでいた。フロストの死体を調べようと近づくと、フロストにはかすかに息が！ 死の寸前、ウォーリックに銀のナイフをパディッシュに届けるように依頼する。これで、ウォーリックの冒険は始まった！

村に戻り、大婆さまにすべてを報告したあと、ブージは村に残るためパーティーを離れた。家に戻ると、昔の仲間、エルフのファーニスが！ 妻のレイナも加わり、これで旅立つ用意は整った！ 次の目的地はジーク王国だ。

また神官竜がらみの事件だ。ファーニスはこの会話のあと仲間に加わってくれる。

これが、オープニングで描かれてるエピソードなんだろうか？



フロストに頼まれたパディッシュ探しは、ひとまずお休みだね。(ここらへんはちょっと先の話)

お買い物はちょっと親切

ショップやアイテムを装備・使用するときの画面にはアイテムのグラフィックが表示される。

細かいことだけど、前作と通貨の単位が変わっている。まっ、全く別の世界の話なんだからあたりまえだけどね。それと、モンスターを倒したときに出るのがお金じゃなくて、ある種の希少物質、というのは前作と同じみたい。"テミス"っていうのは、たぶんそれだと思う。ショップで換金してもらえるぞ。

さすがに98版だけあって、アイテムにはすべてシンボルグラフィックがついてる。ちょっとしたことだけど、イメージを膨らませるにはけっこう役に立つね。

それから、ショップでの買い物では前作同様、アイテムの詳しい説明を見ることができる。これは、非常に便利だし、親切だよね。さらに、仲間が会話に加わってくるようになって、ちょっと楽しい。

お買い物のとき、仲間が会話に加わってくる。普段は装備について話すが、たまにはこんなことも……。

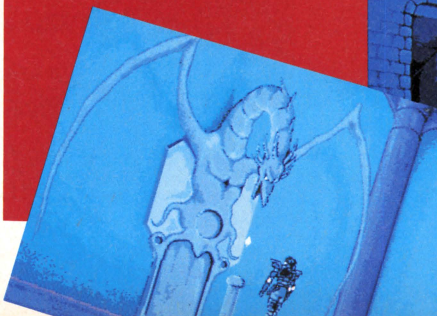
VISUAL STORY

謎の男、城へ…

うーん、今回のオープニングもカッコイイ！ ほんと、グローディアはこの手のビジュアルものでは、業界屈指の腕前を持ってるなぁ。

じつは、このオープニングは未完成で、まだグラフィック部分しか見せてもらってない。だけど、実際の完成版でもこれにスタッフロールなどがつく程度らしいから、ほとんどその雰囲気は一緒だと思う。ワイバーンに乗った男が、闇にまぎれ王城に侵入。そして、地下に眠る宝物を目指し、ひたすら障害物(衛兵なんかも)を排除して進む姿。これを、丹念に描写していくんだが、あえてメッセージなどでくどい説明をつけないあたりなんか、まるでOAV(オリジナルアニメビデオ)のオープニングの演出を見ているみたいだね。見せてもらえたのはこのあたりまでだったが、この先にもまだビジュアルは続いているみたいだ。完成が待ち遠しいね。

それから完成前に、ちょっと推理してみると、どうやらこのワイバーンに乗った男が、ベイグ王のいってる"天の水晶"を破壊していった男のようだ。とすると、ストーリー上もかなり重要な人物なのかもしれない。なんか強そうで怖いね。



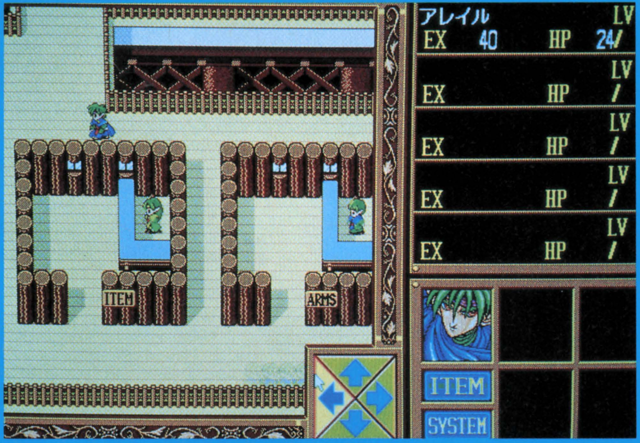
最新RPG先取り情報

「入手した情報は一刻も早く読者のお手元へ!」魚だって野菜だって情報だって生きがいいほうがウマイんだ!?

ファンタジー世界の人気者 美しきエルフたちのRPGだ!

エルブス ELVES

遊演体 PC-9801VM/UVシリーズ 9月下旬発売予定 価格9,800円



先月号のトピックスで紹介した遊演体の2作目、『エルブス』。主人公はファンタジーの世界には欠かせないエルフたちだ。

新天地を求め海を渡り、とある島にたどり着いた彼ら。そこにはドワーフ族や人間族、そして敵対するゴブリン族といった種族が住んでいた。彼らはときに協力し合い、ときに戦いを繰り広げるのだった。

さて、ストーリーのほうは2部構成。第1部はようやく築き上げたエルフの村が、ゴブリン族に襲われたところから始まる。

主人公アレイルは、エルフ族の王子フォルンとともに北の山に赴いた。そこで、ゴブリンに捕まっていた人間族の少女ローエを助ける。彼らが村に帰ってみると、そこはすでにゴブリンたちによって全滅していたのである。アレイルの母やエルフの王も殺され、アレイルを慕う王女キアラはさらわれてしまった。

それは島の支配をたくらむ邪悪な魔法使いギリアムの陰謀だった。1部ではこの魔法使いを倒すのが最終の目的だ。

2部は、1部の続編。ギリアムとエルフとの間に生まれたダークエルフが再びギリアムを復活させようともくろんだ。そこで、新しい主人公がそれを阻止しようと立ち上がる。アレイルが彼に助言を与える立場で登場するなど、細かな演出もなされているゾ。

このように登場するキャラは、ファンタジーですっかりおなじみの種族ばかりだ。しかし戦闘シーンはクオータービューで3D、マス目のマップ上にキャラが配置されるなどの工夫がされていたり、使う武器や魔法に応じてキャラが動くなど、斬新な雰囲気が感じられるはずだ。

エルフ族の王女キアラ。ううむカワイイ……。

平和に暮らしていたエルフたち……ある日突然!

戦闘はこのような画面上、タクティカルコンバットで戦われる。キャラの細かな動きにも注目しよう!

王女がさらわれた……

ゴブリンたちによる虐殺!!

おてんば姫君と、美女ばかりの親衛隊
セクシーな女たちのハードな戦いの物語
プリンセス・ミネルバ
Princess MINERVA

リバーヒルソフト PC-9801VM/UVシリーズ
姫のわがまま大冒険
発売日、価格未定

『ブライ』『KIGEN』と立て続けにRPGヒット作を出しているリバーヒルソフト。新作もやっぱりRPGなのだ。

小国同士が覇を競い合う、とある世界。平和なウィスラー王国のプリンセス・ミネルバは、突然女だけの親衛隊を作ったのである。

その頃王国内では、若い女の子が、ダイナスターなる魔術師にさらわれるという事件が続発していた。彼女たちは魔術でモンスターに変えられ、街を襲うようになってしまう。そこでミネルバと親衛隊は、事件を解決しようとするのだが……。

ゲームのシステムは、ミネルバを含む9人を3人ずつのパーティーに分け、それぞれを中ボスのいる国々へと戦いに行かせるというもの。組み合わせによりパーティーの性質も変わるので、それによってシナリオも変化するのだ。自由度が高いし、何回プレイしてもそのたび違った楽しみ方ができるゾ。

また登場人物は、親衛隊もモンスターも可愛い女の子ばかり。しかし、カワイイ姿に似合わず敵は強く、戦闘はキビシイ。心してかかろう。

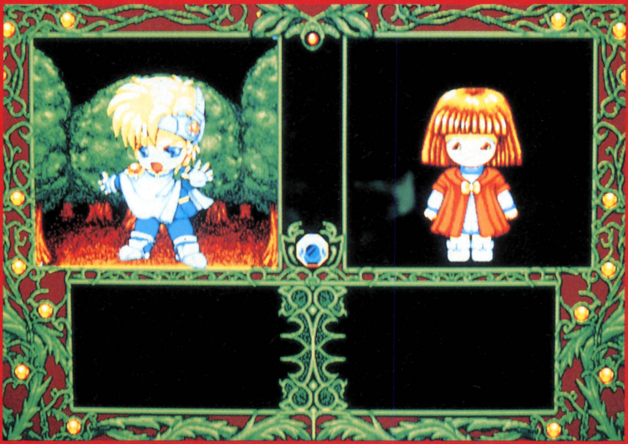
カワイイけど、モンスターだ
今回紹介できるモンスターたち。これが敵とはね。

パピヨン

ホルスタイン

マンドラゴラ

ゴーレム



キュート&マジカル!!
魔導ワールドへ再び行こう!
魔導物語A・R・S

コンパイル PC-9801VM/UVシリーズ
発売日、価格未定

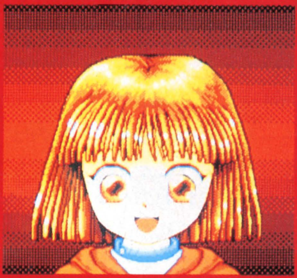
先月号でお知らせした『魔導物語A・R・S』。カルト的なファンを持つ『魔導物語1-2-3』の姉妹作品というだけに、一風変わったおもしろさが期待できるゾ!

今月はモンスターの新しいグラフィックが届いたので、それをお見せしよう。

さて下の絵を見比べて、何かわかっただろうか? じつは2つのキャラは同じものなのだ。リアルタイプのほうのキャラは、98版の『魔導物語』で出てきたもの。今回は前作のMSX版と同じように、モンスターがデフォルメされたのだ。恐ろしい敵とは思えない可愛らしさだね。これは主人公が前作よりもっと幼いということもあって、幼児の目にはこのように映るのでは? という理由もあるのだそう。

そして、この作品ならではの、大きな特徴といえば、キャラの表情の変化やサンプリングのしゃべり。こちらもパワーアップ間違いなし。主人公がちーっちゃな子どもだから、舌たらずな口調になるかもしれないね。

主人公アルル



ウィザード

インキュバス

スキュラ

ウィッチ

MANIAC GAME SOFT REPORT

by BULL ISHIMARU

ブル石丸のこだわりレポート

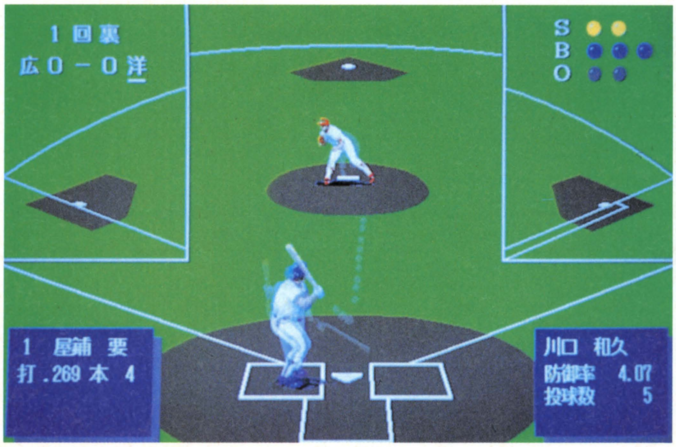
スーパー野球道

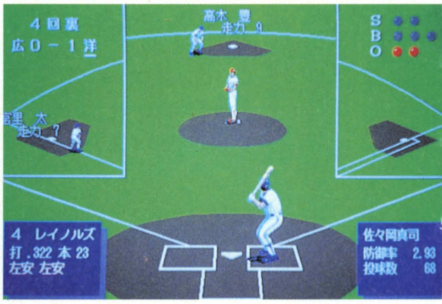
SUPER YAKYUDOU

日本クリエイト

PC-9801VM/UVシリーズ　12,800円（税別）

ペナントレース中盤終了 カープの独走は続くが…





本文中でも書いたけれど、ランナー2、3塁というケースは、大量点につながるケースが多い。自軍の攻撃の場合はうれしいけれど、相手に攻められているときはヒヤヒヤものなのだ。投手にアドバイスし気合いを入れて、このピンチを切り抜ける手もあるが、いつもうまくいくとは限らない。

ランナー2、3塁で、外野へのシングルヒットまたもや2、3塁に！

チームの中盤戦の戦いについては、右のページで書くとして、ここではこれまでプレイをして、感じたとこやわかったことを、つらつらと書いてみたい。

まず、先月号で打撃をアクティブモードでプレイする場合、その恩恵を受けるのは長距離打者だと書いた。この点を、日本クリエイトの松本さんに確認してみた。

松本さんの話によると、打者のパラメーターの中で、アクティブモードの打撃で反映されるのは、長打力ということだ。先月でも書いたが、長打力のパラメーターが高ければ、それだけ打球のスピードが速いので、ヒットになる確率が高いワケ。アベレージヒッターの場合は、プレイヤーのウデが未熟だと、逆効果になってしまうそうだぞ。

次に、これはブルだけがそう感じたのかもしれないが、捕手の熟練度が、投手の制球力に何らかの影響を与えてるのかということ。達川以外の捕手のときは、投手がやけに打たれてしまうのだ。

しかし、これについては、たとえ捕手が新人であろうと、ベテランであろうと関係ないということだ。

要は、投手と相手打者との関係で、この間には捕手は介在していないワケだ。しかし、達川の場合、失点が比較的少ないような気がするんだけどね。気のせいか。

そうだとすると長打力のある捕手を使ったほうが（守備力のパラメーターを高めながら）いいってことにもなるよね。

さて、松本さんに取材した話はこれくらいにして、オートでプレイしていて気になったことを書こう。

走者が2、3塁にいるときに、打者が内野を抜けるヒットを打ったとする。次にどういう状況になるか。9割の確率で、また2、3塁になってしまうんだな、これが。

この状況で外野手は、ほとんどの場合、カットなしでバックホームしてしまう。2塁走者は、3塁に止まり、バックホームの間に、打者は2塁まで進んでしまうのだ。

現実の野球では、考えられないことだ。3塁走者が生還するのはしかたがない。しかし、2塁走者がホームをつくかどうかもわからないのに、なにがなんでもノーカットでバックホームというのもおかしい。

この状況の場合、現実では必ずカットマンが入るはずだ。打者走者を2塁に行かせることを防ぐためにね。では、どうすればいいか。

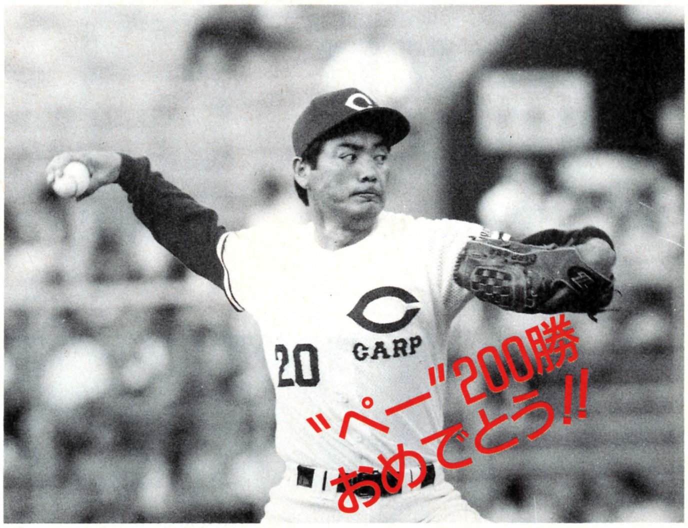
この状況になったら、守備をアクティブモードにする。そして内野を抜けるヒットを打たれたら、必ず2塁に送球させるのだ。そうすれば、走者1、3塁で、ダブルプレイも狙えるのだ。

また、ライト前のヒットなら、1塁に送球するのもおもしろい。打者走者の足が遅い場合は、ライトゴロになってしまうからだ。ただし、ブルと同じようなレギュレーションでプレイする場合は、この作戦（守備をアクティブモードにする）は残念ながら使えないけれどね。

ライトゴロが出たところで、これについて気がついたことを書いておこう。

ライトゴロになりやすい選手がいる。それは、走者のパラメーターが4以下の選手だ。しかも、長打力があると、その確率が高くなる。カープの場合は、小早川がそれに当てはまる。こんな選手は、盗塁練習で走力の数値を上げよう！

セリーグ首位で中盤戦に突入した我らが広島カープ。レギュレーションの変更によって、中盤戦は苦しい戦いが続く。しかし、あまりの大差がついてしまってもおもしろくない。適当にスリルを味わいながら、ペナント優勝を狙うのもこれまた楽しい。ところで、苦しい中盤戦の原因は、いったい何だったのか。



先発投手が崩れると、その試合はメタメタになってしまうのだ…

さて、我らが広島カープの中盤戦の戦いぶりはというと、序盤40試合終了時、29勝11敗、勝率.725と比べると、明らかに調子は落ちている。中盤45試合の成績は、27勝18敗、勝率.600だ。

しかしまあ、序盤ができすぎていたのだから、こんなものかもしれない。それにしてもレギュレーション変更の効果が、如実に出てきている。

今回から読み始めた人のために、ブルが自分に科しているレギュレーションを書いておこう。

6回までは何があろうと、すべてオートでプレイをする。差が6点以上ついていれば7回から、3～5点差の場合は8回から、1、2点差の場合は9回1イニングのみ打撃をアクティブモードでプレイする。同点の場合は、すべてオートでプレイだ。つまり、負けていない限りは、7回以降アクティブモードで攻撃できないということだ。ただし、打者とか投手への指示は、出せるけれどね。

このレギュレーションでいくと、先発投手と中継ぎの出来が、とくに重要になってくる。先発投手が3回までに大量得点（6点以上）を許してしまうと、試合展開が非常に苦しくなる。

つまり、こういうこと。当然、投手を交代する。この2番手の調子が悪くて、追加点でもされようものなら、もはやこのゲームは負けに等しい。逆に調子がいい場合、チャンスに投手に打順が回ってきたときに悩む。大量得点差をひっくり返すには、打って出るしかないからだ。そのためには代打を出すしかない。しかし、3番手がしっかり抑えてくれるという保証はない。まさか、抑えの切札を負け試合に使うワケにはいかないからね。

せめて先発投手が、5回まで2、3点差で抑えてくれれば、試合を形造ることができる。これはプロの監督でも、同じようなことを考えてるに違いない。連敗中（中盤戦で二度、4連敗を喫した）は、マジで胃が痛くなってくる。

それから、北別府に早く200勝を達成させてやりたいと思い、3、4点差で負けていても9回まで引っ張ってしまう。これくらいの点数なら、ひっくり返せると思うからだ。しかし、9回に追加点を入れられて、追いつけない（ホームゲームの場合）というケースが何度かあった。アクティブで打撃をしていても、勝たせてやりたいという気持ちが強く、腕に力が入りすぎてうまくミートできないのだ。現在、ウチの北別府は198勝だ。

さあ、いよいよ終盤の45試合に突入する。ペナントレースの優勝は堅いだろうが、油断は禁物だ。頑張るゾ～!!

85試合消化時点の全成績

●打率

打撃ランキング　セ・リーグ　パ・リーグ　チーム　打撃　投手

位	名前	チーム	打率	試合	打数	安打	2打	3打	本打	打点	盗塁	犠打	四死
1	ミッキー	広	.424	82	332	141	45	0	38	94	9	0	15
2	ブラウン	広	.400	85	355	142	41	1	33	90	0	0	12
3	小早川毅彦	広	.388	75	291	113	26	0	25	74	0	0	12
4	野村謙二郎	広	.349	85	366	128	39	2	14	44	17	0	22
5	立浪　和義	中	.338	83	354	120	10	0	15	28	7	2	31
6	古田　敦也	ヤ	.337	86	299	101	9	0	14	32	1	2	22
7	和田　豊	神	.329	84	367	121	7	0	9	21	6	0	24
8	秦　真司	ヤ	.321	86	305	98	11	0	13	29	1	1	24
9	レイノルズ	洋	.320	84	340	109	17	0	23	45	4	0	18
10	オマリー	神	.318	84	345	110	13	1	10	33	0	0	21
10	宮里　太	洋	.318	84	339	108	9	2	13	34	1	9	26
12	篠塚　利夫	巨	.310	86	358	111	15	0	6	16	0	0	17
13	川相　昌弘	巨	.305	86	354	108	9	0	9	16	7	4	25

●チーム成績

チームランキング　セ・リーグ　パ・リーグ　チーム　打撃　投手

順位	チーム	試合	勝数	負数	引分	勝率	勝差	M	残試合
1	広	85	56	29	0	.658	--	32	45
2	ヤ	86	42	41	3	.506	13.0	----	44
3	中	83	38	41	4	.481	15.0	----	47
4	巨	86	40	45	1	.470	16.0	----	44
5	神	84	34	43	7	.441	18.0	----	46
6	洋	84	35	46	3	.432	19.0	----	46

対戦成績　対戦成績　打撃成績　投手成績

順位	チーム	広	ヤ	中	巨	神	洋
1	広	-----	10- 5(0)	14- 3(0)	10- 8(0)	11- 7(0)	11- 6(0)
2	ヤ	5-10(0)	-----	11- 7(0)	6-12(0)	8- 7(2)	12- 5(1)
3	中	3-14(0)	7-11(0)	-----	13- 4(0)	8- 6(3)	7- 6(1)
4	巨	8-10(0)	12- 6(0)	4-13(0)	-----	8- 6(1)	8-10(0)
5	神	7-11(0)	7- 8(2)	6- 8(3)	6- 8(1)	-----	8- 8(1)

●本塁打

打撃ランキング　セ・リーグ　パ・リーグ　チーム　打撃　投手

位	名前	チーム	打率	試合	打数	安打	2打	3打	本打	打点	盗塁	犠打	四死
1	ミッキー	広	.424	82	332	141	45	0	38	94	9	0	15
2	ブラウン	広	.400	85	355	142	41	1	33	90	0	0	12
3	落合　博満	中	.266	83	326	87	11	1	27	49	1	0	27
4	小早川毅彦	広	.388	75	291	113	26	0	25	74	0	0	12
5	レイノルズ	洋	.320	84	340	109	17	0	23	45	4	0	18
5	原　辰徳	巨	.287	86	341	98	18	0	23	49	0	0	23
7	大豊　泰昭	中	.289	83	321	93	18	0	21	42	0	0	23
8	ハウエル	ヤ	.288	86	326	94	12	0	19	37	3	0	22
9	立浪　和義	中	.338	83	354	120	10	0	15	28	7	2	31
9	池山　隆寛	ヤ	.290	86	337	98	17	1	15	31	2	0	19
9	広沢　克己	ヤ	.275	86	348	96	15	0	15	42	0	0	17
12	ライアル	中	.259	83	339	88	5	0	14	31	2	0	25
12	岡田　彰布	神	.293	84	351	103	12	0	14	31	1	0	20

バットマンレースの上位は、依然として広島の選手が占めている。ホームランキング争いには、落合(中日)、レイノルズ(大洋)、原(巨人)が加わってきたが、ミッキーの38本には及ばない。キング争いは、広島の2外人ミッキーとブラウンで争われるだろう。

投手成績は、佐々岡がハーラー2位でガンバっている。現実とは逆だね。

●ハーラー

投手ランキング　セ・リーグ　パ・リーグ　チーム　打撃　投手

位	名前	チーム	防御	試合	完投	勝利	敗戦	SAVE	本打	四死	三振	自責
1	宮本　和知	巨	2.25	20	13	12	6	0	19	36	105	41
2	佐々岡真司	広	3.04	15	11	11	3	0	10	35	88	42
3	西村　龍次	ヤ	2.46	20	12	10	7	0	19	35	130	43
3	野村　弘樹	洋	2.60	22	15	10	11	0	30	40	120	51
5	アンダーソン	中	1.28	16	11	9	5	0	11	24	79	21
5	川口　和久	広	3.92	15	11	9	5	0	21	29	77	52
5	槙原　寛己	巨	3.16	19	11	9	10	0	21	47	133	52
8	今中　慎二	中	3.74	21	11	8	10	0	17	38	103	64
8	北別府　学	広	3.18	15	10	8	6	0	15	22	43	45
8	川崎　憲次	ヤ	2.25	19	10	8	8	0	14	31	90	36
8	加藤　博人	ヤ	3.44	19	8	8	7	0	16	38	52	52
8	桑田　真澄	巨	2.80	24	14	8	13	0	22	41	137	60
13	上原　晃	中	2.96	12	6	7	5	0	12	36	71	32

●防御率

投手ランキング　セ・リーグ　パ・リーグ　チーム　打撃　投手

位	名前	チーム	防御	試合	完投	勝利	敗戦	SAVE	本打	四死	三振	自責
1	アンダーソン	中	1.28	16	11	9	5	0	11	24	79	21
2	川崎　憲次	ヤ	2.25	19	10	8	8	0	14	31	90	36
2	宮本　和知	巨	2.25	20	13	12	6	0	19	36	105	41
4	野田　浩司	神	2.46	17	9	5	8	0	17	28	104	37
4	西村　龍次	ヤ	2.46	20	12	10	7	0	19	35	130	43
6	岡本　透	洋	2.50	18	10	6	9	0	20	33	86	41
7	野村　弘樹	洋	2.60	22	15	10	11	0	30	40	120	51
8	葛西　稔	神	2.63	18	9	7	7	0	16	22	59	37
9	湯舟　敏郎	神	2.78	16	8	6	5	0	17	31	86	38
10	桑田　真澄	巨	2.80	24	14	8	13	0	22	41	137	60
11	斎藤　雅樹	巨	2.95	23	13	6	14	0	25	34	95	57
12	上原　晃	中	2.96	12	6	7	5	0	12	36	71	32
13	田辺　学	洋	3.00	18	7	5	9	0	12	46	83	42

来シーズンのコーチ招へいも考える！

影の監督（ゲームでは山本浩二だもんね）たるもの、来シーズンのコーチング・スタッフについても、考えておかなければならない。優勝すれば、コーチを替えなくてもと思うかもしれないが、これはゲームだから。

OBの中でも思い入れのある人がいるでしょ。その人を引き込みたいという場合は、そのOBと食事をして、自分の球団に対しての好意度を上げておく必要がある。好意度が10になれば、コーチとして快く入団してくれるぞ！

MANIAC GAME SOFT REPORT by KINPYAN

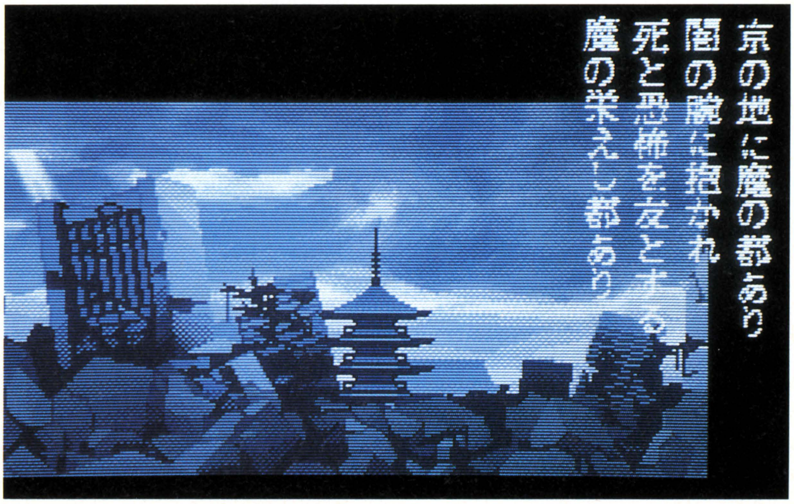
きんぴゃんのこだわりレポート

魔京伝
MAKYO-DEN

日本クリエイト

PC-9801VM/UVシリーズ　12,800円(税別)

京都を舞台に繰り広げる八犬士の活躍!



インタラクティブ・ムービーって知ってる?　けっこう受けるかも

『魔京伝』は、その名のとおり近未来の京都を舞台にしている。「魔」の邪悪な力によって、廃墟と化してしまった京都で、あの『南総里見八犬伝』の八犬士と玉梓（たまずさ）の怨霊とが現代の人間の姿を借りて、戦いを繰り広げるという設定だ。

じつは京都は僕にとって、なぜか気合いが入ってしまう、人一倍思い入れのある街なのだ。母親の生まれ育った街ということもあってか、幼い頃から京都の思い出話をされてきたせいだろうか、京都と聞くとつい鋭く反応してしまう。旅行も何度か行ったし、酒場で耳慣れぬ方言を聞きながら1人飲んだこともある（暗い……）。

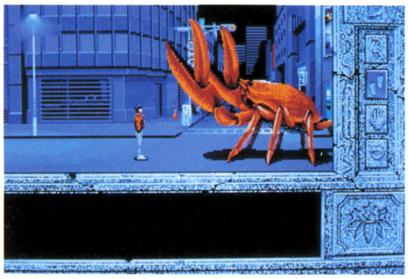
ということでそんな京都の観光名所が、ふんだんに盛り込まれているこのゲームは、プレイしているうちに、しだいに土地勘が身についてくるのだ（ほんとかね?）。

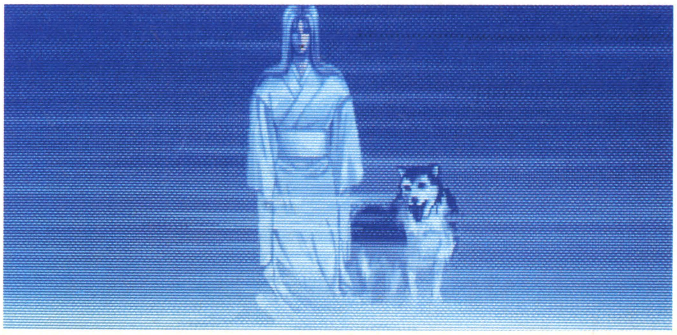
そしてさらにうれしいのが、『南総里見八犬伝』を題材としているところ。昔、NHKで人形劇をやっててね。毎日楽しみにして見てたんだよ、うん。だから初めてプレイするのに、妙に親近感のある取っつきやすいAVGだった。

それにしてもこのゲーム。インタラクティブ・ムービーという新感覚の技術を使って、かなり重厚な仕上がりとなっている。このインタラクティブ・ムービーは、画面上をキャラクターが歩いたり走ったり、かなり細かい動きまでリアルに再現するだけでなく、遠近感のある3Dっぽい動きも見せてくれるんだ。

それから、僕は今回ハードディスクにインストールしてプレイしたんだけど、けっこう容量を食うんでまるでビジネス向けアプリケーションのよう。まあ、それだけグラフィックに凝ってるってことだけどね。質量ともにゲームの世界もここまで来たかと、つい感心してしまうのでした。

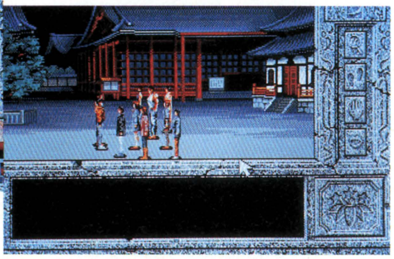
さて、簡単にあらすじを紹介。主人公の五条仁科は、魔都と化した京都をねじろにして、闇取り引きなどの荒稼ぎをしていたが、相棒の京極四郎に裏切られ、政府に金で売られてしまった。ある日、その魔都に首相の乗った飛行機が不時着する。首相の生死を確認するため、そして生きていれば救出するよう依頼を受けて、仁科は再び京都に戻ってくる。しかし一方で、首相の飛行機が不時着した日から京都では再び不穏な動きが見られ始める。政府の介入でおとなしくしていた「魔」どもがまた騒ぎ出したのだ。そしてそれに引き寄せられるように、年齢の違う男女がそれぞれ別の目的で魔都を訪れる。じつは彼らは、その昔玉梓の怨霊と壮絶な戦いを繰り広げた、正義の八犬士たちなのだ。そして五条仁科も最上位の「仁」の玉を持つ犬士のひとりであるのだが、


カニに邪魔されて進めなくなってしまった。迂回するしかない。



『魔京伝』をプレイしていたら、無性に京都に遊びに行きたくなってしまった。そういえばしばらく、どこにも行ってない。ひたすら日銭稼ぎしかしてないもんなあ。正月帰省するついでに行ってこようかな、と遠い関東の空の下から、京の都へと思いを馳せるのであった。

闇市のじいさんは、仁科の味方。こんなぶっそうなところでは頼りになります。


仲間とは知らずに、戦いを挑む仁科。早く目覚めてくれ！　仁の犬士よ！

本人はまだそのことを知らない。こういう背景で物語を進めながら、最終的には玉梓率いる「魔」軍団と決着をつけるというわけだ。

物語はいきなり前ぶれもなく、京都駅前から始まる。京都駅前は「魔壊」のすさまじさを物語るかのように、見る影もなく荒れ果てている。駅は湖の底に沈み、「魔壊」時に居合わせた人たちの行きどころのない怨念が、あたりをさ迷っている。暗闇に潜む魔物たちは、今夜の獲物を求めてうろつき、街を照らす月明かりも、魔都の妖気を帯びて不気味に青白く光っている。

しかし、これだけ恐ろしげな雰囲気を出せるのも舞台が京都だからだろうか。確かに渋谷や六本木あたりじゃ、ピンとこないわな。

首相の飛行機が不時着したのは、御苑のあたりだ。まず、そこに向かい首相を救出しなければいけない。京都駅前をあとにして歩き出すと、1人の僧侶に出会った。1カ月前あたりから、魔物たちの動きがまた活発になってきたらしい。ちょうど首相の飛行機が落ちた頃からだ。こうして五条仁科は御苑に向かう途中、さまざまな目的でこの魔都を訪れた外の人間に会うのだが、彼らがみんな仲間だということに気がつくのはまだ先の話なのだ。

ご存知のとおり、京都は道が碁盤の目のような作りになっているため、ゲーム中では方角的な説明が多い。現在は、京都御所、三十三間堂と京都駅周辺を中心にストーリーが展開しているが、今後金閣寺や嵐山のほうまで舞台が移っていくのだろうか。

気がつくと我が家もすっかり夜のとばりに包まれていた。マウスを持つ手はしびれ、指が痛い。でも、早く八犬士たちの活躍が見たい。ほとんど猿的状況に陥りながら、残暑厳しいミッドナイトを過ごしてしまうのであった。僕も「魔」に取りつかれてしまったのかもしれない。

七条大橋に悪の魔手が伸びる！

橋を渡り終えたら、恐るべき事実が明らかに……。

戦闘シーンでは、こんなにかっこいいアニメーションが登場！

このゲームの最大の特徴は、戦闘時のアニメーション。ゲームを進めていくうちに、魔人や人狼と戦わねばならないシーンが出てくるが、このときグラフィックが動画に変わる。敵モンスターはもちろん、八犬士たちのアニメーションもふんだんに楽しめるのだ。

戦闘時のコマンドは、「ATTACK」、「DEFENCE」、「ITEM」、「ESCAPE」の4つがあり、ここだけ見ているとまるでRPGをプレイしているような気分になる。アニメーションはウインドー内でしか行わないけど、物語を盛り上げるには十分な役割を果たしていると思うよ。

ここに掲載しているのは、まだ序盤の戦闘シーンだけど、けっこう迫力あるでしょ。

MANIAC GAME SOFT REPORT by PLATON MORIISHI

プラトン森石のこだわりレポート

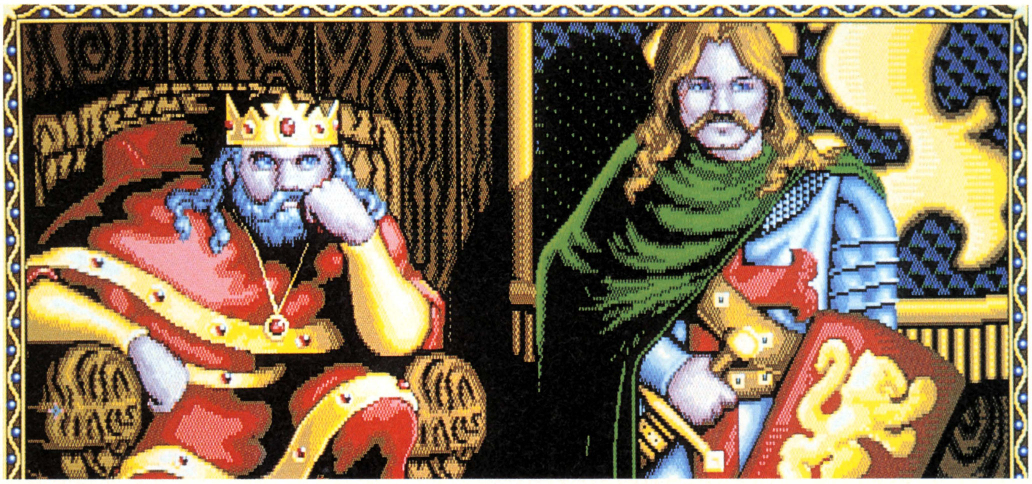
キャッスルズ

CASTLES

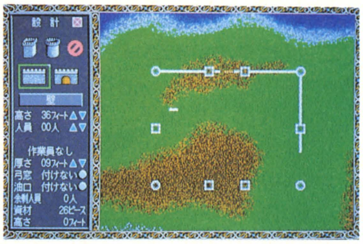
ビクター音楽産業

PC-9801VM/UVシリーズ　9,800円（税別）

ストーリーのおもしろさに思わず城造りを忘れる!?



誰によっても書かれなかった悲しい歴史〈プラトン王の城造り始末記〉



この画面で設計する。リチャードの助言を聞いてどのくらいの大きさが適当か判断しよう。

「うーん。わしゃ城造りの天才じゃ」初めてケルト人の地ロースにやってきたプラトン王は、城の設計を終えてつぶやいた。

「どうじゃ、リチャード。このレオパルド城は中世建築史に残る名城になりそうじゃ」

「はあ？」相談役のウェストハンプトン卿リチャードは迷惑そうだ。

「しかし、陛下。城のピース数が少々多いのでは……」

プラトンは城が大きいほど兵士が多く雇える、という噂をまともにとって、いきなり70数ピースの城を造り始めたのだ（この時点から慢性的な資材不足に悩まされることになる）。

設計をして基礎ができると、それぞれのパーツに労働者を割り振って城を造っていくが、これがなかなかうまくいかない。こちらの意図するところで働いてくれないのだ。

「そこじゃない、ここを造れっていってるんだ」とどなったところで労働者は、馬耳東風である。そして城造りに専念もしていられない。ケルト人は年2回律義に攻めてくるし、メッセンジャーたちがひっきりなしに現れて、いろんな問題について意志決定を迫ってくる。これがゲームの展開に影響するとあっては、あまりいいかげんに答えるわけにもいかない。ケルト人はなにかと文句をつけて、我々を追い出そうとするし（無断で入植したんだから当然なんだけど）、教会関係者は、いうことを聞かないと悪い噂（どんな噂だ？）を流して王を中傷する。諸侯は互いに牽制して優位に立とうとしている。そのうえ、外国の王位継承権争いまで持ち上がって……。

「リチャード！　わしゃ聖徳太子じゃないんじゃ。こんなたくさんの問題、いっぺんに解決しろなんてムリじゃ」

「しかし、陛下、それが国王たるものの役目にございますから…」その相談役であるはずのリチャード自身も、もめごとを起こしたりするのだ。

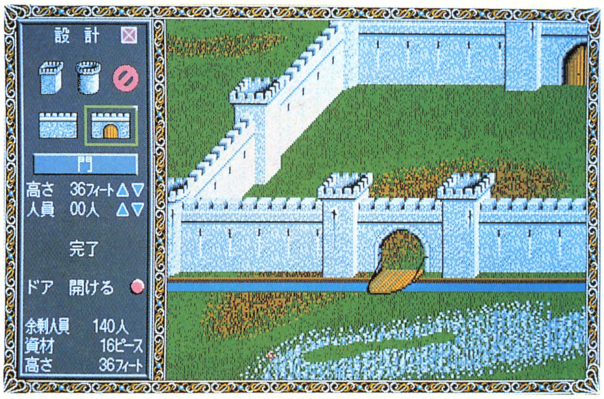
「ところで、城は完成したかな？」プラトンは久しぶりに現場に行って驚いた。ボロボロではないか。

「どういうことじゃ」現場の責任者を問いつめると、

「たび重なる戦争と、資金・資材不足で思うようにはかどりませぬ」

一心不乱に働く労働者はとても可愛い。よく見ると、手押し車を押すもの、材木を切るものなど役割分担している。

「昔々あるところにプラトン王という、それは政治と戦争が嫌いで、ただただ城造りが好きな王様がおりましたとさ……」そんな前フリで始まる（ウソ）このゲームは、謀略と中傷と迷信の渦巻くヨーロッパ中世の雰囲気をたっぷり味わわせてくれる。



完成した城門。うれしくて、つい、ドアを開けてみたりするプラトン王であった。

「なに？　金か。それなら税金を取ってやろう。そのための税金コマンドじゃ」プラトン王は税金のアイコンを開いて、めいっぱいの税金徴収をクリックした……。

そんなある日。１人の男が捕らえられてきた。森で禁猟の鹿を獲った罪だ。名をアッシュレイという。ケルト人らしい。

「鹿は新芽を食べ、森を荒らします。私は陛下の森を守っているのでございます」こやつ、なかなか弁が立つ。初犯だし、見逃してやることにした。ところが、すぐに再び捕らえられてきた。騎士たちは首をはねようと剣を抜き始める。

「王様は鹿と領民とどちらが大切でございます？」

「うーむ、かわゆきは民百姓じゃ。七度孟獲を捕らえるの故事もあるぞ」プラトンは、ちょっとばかり中国の古典に詳しいのをひけらかしたかったのだった。しかし、これが命取りだった。その後の調べで、この男、森にたむろする悪逆非道のやからと判明したのだ。騎士たちは「いわんこっちゃない」といわんばかりだ。

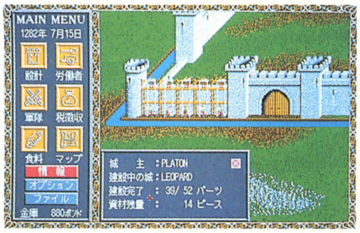
「わかった。アッシュレイを捕らえてこい。その首に懸賞金をかけよう」アッシュレイはあっけなく捕らえられてきた。

「わしが本気になればこのとおりじゃよ」プラトンは得意気にその男の頭にかぶせられている皮袋をとってまたまた驚いた。なんと、その男は、森を管理する地方長官で、アッシュレイに襲われてこのざまだという。

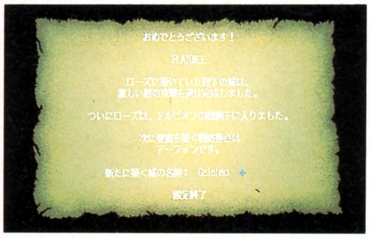
「もう怒ったのじゃ。すぐに兵を差し向けよ」しかし、その地方の住民と結託したアッシュレイによって兵は殺され、残兵も逃げ帰ってくる。ここで、初めてプラトン王はことの重大さに気づいたが、ときすでに遅かった。森に兵を送って兵力が減ったところを攻められて、城は全壊。文字どおりゲームオーバー。

こうして、プラトン王の時代は幕を閉じたのであった。後世の歴史家は、ケルト人の地を侵略した悪逆非道の王プラトンの時代を断片的暗黒時代と呼んでいる…とか。

「おのれ、アッシュレイめ。今度会ったら有無をいわさず打ち首じゃ」その後何度かプレイしているが、プラトンはアッシュレイ君とは再会していない。



こんなふうに手前から壁を造ってしまうと向こう側が造れなくなってしまうから注意。



正しいリアルタイムの城造りとは場所選びとマウスさばきなのだ

これなら南と南西からしか攻められないので城が造りやすいのだ。

城を造ってもすぐに攻め落とされてしまう人に、築城法を伝授しよう（なんて偉そうだが）。城を造るのはどこでもいいというものではない。その立地条件を考えてみよう。どうせ攻められるんだから、敵が来る方角を限るようにしたいのだ。だから、マップの角になっているところなんかがいい。こうすれば、たとえ崩されても被害が広がらずに済む。

次に、設計したらすぐ人を雇って堀を掘らせよう。堀があるかないかで防御力は格段に違う。敵が堀を埋めている間も弓兵は攻撃できるので、弓兵が増えてくれば、堀の手前で敵の侵略を食い止めることもできる。設計からここまで、時間との戦いだ。素早いマウスさばきが必要だぞ。また、敵に攻められたあと、堀を造り直すのも忘れずに。

なるべく弓兵は塔や壁の上に置く。兵士はその前に置いて壁を守るのだ。

とってもお騒がせな使者たち

諸侯からの使者。悪い噂を流して相手を蹴落とそうとする。なに、暗殺計画？　わしを暗殺しようなんて1000年早いんじゃ。

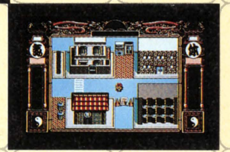
いわずと知れたケルト人。いくつかの部族に分かれている。彼らの「出ていけ」という要求はじつはもっともなんだけどね。

迷信が修道服を着てるような修道院長。オオカミ人間が出ると騒いで、王の足を引っ張るとんでもないババアといえる。

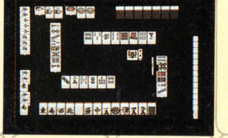
JAN 雀 JAKA 雀 JAN
ジャン・ジャカ・ジャン
PC9801 Series
(VM21以降対応)
ON SALE!
9/30
(要640K、アナログディスプレイ)
5",3.5"2HD定価7,800円

あーっ!!おもしろいっ!!
これぞ本格的麻雀RPG!!

〔じゃん・じゃか・じゃん〕は、こんなに面白いぞっ!!



1. 4人麻雀あり、2人脱衣麻雀ありの、何でもありあり面白ソフト!! 2. ストーリー性を重視し、今までの麻雀ゲームにないくらい、本当にRPGしちゃうぞっ!! 3. シャングリラでおなじみの、迫力2画面スクロールを搭載!! 4. グラフィックは、もちろん美麗、キャラクターも一新!!



5. 女の子の表情が(喜怒哀楽)、つまりコロコロ変化するぞ、これでゲームにのめり込む事け請け合いだっ!! 6. ユーザーフレンドリーな操作性、もちろん一度見たグラフィックは、おまけモードで何度でも見れるぞっ!!

成人向 élf 18歳未満のお客様はご購入になれません

●ジャン・ジャカ・ジャンは成人向きとそうでないものが同時発売となります。

パッケージにこのシールが貼ってあるソフトは、18才未満のお客様はご購入になれません。

女の子がいっぱい! élf このソフトはアダルトソフトではありません

このソフトは、18才未満のお客様でも、安心してご購入いただけます。

élf エ・ル・フ
株式会社 エ・ル・フ

〒169 東京都新宿区百人町2-21-27 ペアーズビル1F

通信販売のご案内……●現金書留の場合……商品名、機種、メディアを明記の上エルフまでお送り下さい。
●郵便振替の場合……郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記の上、口座番号 東京3-191196 エルフまでお申し込み下さい。

ゲーム・タイムトンネル
今も昔も、ゲームは熱い。
ゲームで30cm、背のびした。
竹馬に乗ると、大人になった気がしてた。
やりたくてもできないことを、遊びで体験してたんだ。
平成の君たちは、その点ラッキーだね。
だって、月刊PCエンジンにのってるゲームなら、
いろんな体験ができるんだから。
大連載
飯島健男氏のファンタジック・ノベル
覇竜の神座〜BURAI外伝〜
別冊付録
コズミック・ファンタジー3
特集
信長の野望〈武将風雲録〉
オリジナル企画 YAWARA!
ウィザードリィV／スナッチャー など
新作ソフト情報も充実!
Monthly Magazine For Game Freaks
月刊PCエンジン
10月号 好評発売中 定価450円(税込) 小学館

▶人気ソフト完全制覇！◀

ゲームの達人

大戦略Ⅳ

ビッグオナー

ペブルビーチの波濤

F-29 リタリエイター

蒼き狼と白き牝鹿
元朝秘史

英雄伝説Ⅱ

グロス・ドイッチュラント

マイト・アンド・マジックⅢ

緋王伝

アイ・オブ・ザ
ビホルダー

ソードダンサー

ILLUSTRATION／TONY KAWAGUCHI

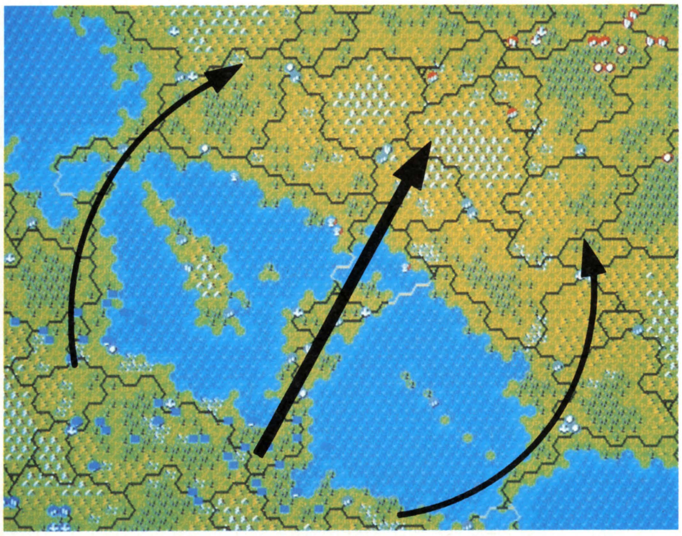
大戦略IV

Strategic ConfrontationIV

システムソフト　PC-9801VM／UVシリーズ　9,800円(税別)

相変わらず大人気の『大戦略IV』。もうすべてのマップを攻略しちゃった人もいるんではないかな。逆になかなか勝てなくて苦労している人もいるはずだ。ここはあくまでもそういう人向けに攻略法を書いていくつもり。戦場はマップ5でいよいよ中盤戦突入なのだ。(プラトン森石)

海峡を挟んでの空中戦 空軍が活躍のマップ5



敵ユニット表

航空機	クフィル、A-4、F-4E、E2Cホークアイ、707タンカー
ヘリ	イロコイ
戦車	センチュリオン6、M60
自走砲	M109
対空砲	M163
歩兵車	M113

マップ5の敵空軍は、制空力よりも対地攻撃力に比重を置いている。一方、早期警戒機、給油機を持ち、戦術面で今までにない粘りを発揮しそうである。地上部隊は安定した破壊力を持つ戦車を配備し、火力が増した。ミサイル類はないが、それを補うだけの兵力といえる。間接攻撃をせず、直撃攻撃に勝負をかけてきているのである。

侵攻ルートを見極めるのが勝利への道だ！

マップ5まで来る頃には軍団の装備も充実し、経験値も相当たまっていることと思う。いや、そうでないといけない。このマップはどちらかというと素直なマップで、それだけに軍団の実力がそのまま反映するからだ。

敵の兵力を見ると、最低でも必要な軍備がわかるはずだ。今回我が軍隊は、戦車M60、戦闘機F-4E、対空兵器ホークとチャパレル、という基本的装備で臨んだので、あまりいい兵器を持っていない人の参考になるんではないかな。

両軍陣地は海峡を挟んで隔てられていて、3本の細い陸橋でつながっている。どのルートを取るかで部隊の配置も変わってくるが、敵は中央の橋をめがけて来るから、こちらも中央に主力を向けることにする。中央の橋には空港と大都市が1つずつある。ここを取ると補給が大幅に楽になる。だから、第一の目的地点はここだ。また、海峡に浮かぶ島にある2つの空港も忘れずに取っておこう。後半までは役に立つはずだ。左右の橋には護衛をつけて占領部隊を送ろう。

さて、開戦すると部隊の大部分が中央の橋に向かうため、混雑が起こり始める。配置のときに、侵攻時の順番を考えて配置するように。敵は占領部隊と護衛戦車がまず現れ、その次に航空部隊が登場する。大部分の部隊は向こう岸に待機していて、こちらの姿を認めると橋を渡ってやってくる。そこで、護衛の戦車隊をつけて対空ミサイル部隊を先に派遣する。次に占領部隊、主力の戦車隊と自走砲だ。また、戦闘機も近くに呼び寄せておくといいぞ。

中央の橋へ向かう主力を配置したところ。部隊数が多いので、渋滞などが起こらないように、すぐに使う部隊はできるだけ前方に配置しよう。

橋の途中まで進んだところ。敵の空中機動歩兵を発見。戦闘機が迎撃に向かう。まだ、敵の空軍の主力は現れない。不気味だ。

敵の空軍を撃破したあと、向こう岸に地上部隊を多数発見。しかし、空軍を失った地上部隊などすでに敵ではないのである。

敵軍紹介のコーナー

強力な敵軍は、戦略・戦術面でマップを特徴づけるだけでなく、リアルファイト画面でゲームに彩りを添える名脇役なのだ。ここではお初にお目にかかる敵ユニットたち（RED）をどーんと紹介してしまうのだ。戦場で出会うときの参考にしてくれるとうれしいよ。

クフィル

イスラエル軍の主力戦闘機。けっこう安価なわりに使える航空機である。このマップでは、S-ワインダー（×2）と500爆弾（×15）を装備している。戦車部隊にくっつかれると爆弾数が多いのでやっかいだ。対空ミサイルとスパローで早めに撃ち落とそう。

E2Cホークアイ

いわゆる早期警戒機というやつ。10HEXという広い策敵範囲を持つ。開発費40000、購入費8800という高級兵器。ビンボーな軍団には本当に高値（？）の花なのだ。ただし、攻撃力はゼロ。早めに戦闘機で処理するのが正しいが、耐久力が高くて1、2回の攻撃では撃墜できないだろう。

センチュリオン6

105ライフルを装備する主力戦車。この戦車が登場したことで、アメリカ軍ならM60の配備が必要不可欠となる。防御率はM60より少し低いが、ほぼ同等の力を持つので、戦車戦では経験値の高さがものをいうぞ。経験値不足の人は前のマップに戻って鍛えておくことをおすすめする。

熱い空中戦に突入！ 空軍を支援せよ

▶敵の攻撃機多数が飛来！ 戦闘機部隊の活躍を祈る。

▶敵残存兵力は航空部隊に処理を任せればOKなり。

軍団が中央の橋にたどり着いたときは、敵はすでの空港を占領し、敵のセンチュリオン6がうろつく危険地帯となり下がっていた。早速精鋭の戦車隊に出撃を命じる。ところが、それが敵の策敵にかかったと見えて、攻撃機が飛来してきた。A-4だ。最初はたかをくくっていたものの、見る間に増えて5編隊が次々に襲ってくる。いよいよF-4Eの出撃だ。あらかじめチャパレルとホークを前線に呼んでおいたことが幸いして、敵の第一次攻撃は撃退することができた。

しばらくすると、E2Cホークアイが上空を旋回し始める。やっかいな奴だ。これで敵の策敵範囲に入っている限り、次々に敵が進入してくる。F-4Eを差し向けて、無防備なところを襲わせる。一方、地上のほうでは、補給に向かう戦車が敵陣に向かって走り出す、という珍事が起きていた。占領部隊の到着が遅れて、近くに補給できる拠点がなかったためだ。ブラッドレイの部隊長をどやしつけて、すぐ中央の大都市を占領させた。

まもなく敵の第2次攻撃が始まった。クフィル、残りのA-4が捨身の攻撃を仕掛けてくる。だが、このときすでにE2Cが落とされていたために、地上部隊の支援がなく、敵は敗退した。1日目が終わろうとする頃、こうして空中戦は我が軍隊の勝利に終わった。こちらの被害はF-4E2機だった。

中央陸橋を制覇した我が軍は海峡を渡って攻め入ったが、向こう岸には航空部隊から取り残された敵地上部隊が多数残っていた。F-4EとM60、それに今まで出番のなかった攻撃ヘリが今や死兵となったこれら部隊にかかってゆく……。

これで、このマップの攻略は正味終わりである。敵は対空・対地ともにミサイルを持たないので、海峡を挟んでの空中戦がすべてといえるだろう。1機失ったらすぐ補充に戻る慎重さが大切だろう。あとは敵司令部周辺の拠点をくまなく占領して、燃料と資材を補給してほしい。

攻略のポイントはここだ！

このマップでは大量に現れる敵の航空機をうまくさばくことが要求される。敵には対空ミサイルはないから、思うぞんぶん空軍に暴れ回ってもらえるのだが、なにしろ敵の数が多い。そこで、間接攻撃を十分に使おう。早めに対空ミサイルを前線に呼んで、空軍を支援させるのだ。また、敵の空軍はS・ワインダーと機関砲しか持っていないから、スパローを装備した戦闘機（たとえばF-4E）が活躍できる。3HEXの距離から順に、スパロー、S-ワインダー、30MM機関砲の3段活用攻撃がバシッと決まったときは最高に気分がいいのだ。

▲3HEXからのスパローの威力を知れい、と思わず叫んでしまう画面なのだ。

▲ホークは偉い。5HEXからの間接攻撃の威力は絶大なり。これで足があればねえ。

ホワイトスター軍(グンジャー)の戦略

「めがね島」の戦いに勝利し、意気上がる我がホワイトスター軍は、砂漠での戦いでも勝利すべく「完璧な作戦」を立てたのだ。

我が軍の作戦は、砂漠地帯に強力な防衛ラインを張り、敵の侵攻を食い止める。その間に、戦車を中心にした主力が東側を大きく迂回、敵首都へ迫るというものであった。

だが、我が軍の「完璧な作戦」には大きな誤解があった。そして戦いの結果は？

M26パーシング	12
M4シャーマン	3
砲兵	4
トラック	6
ジープ	2
補給車	3
司令部	1

両軍指令官の胸のうち

ランド騎士団軍(ダイセンリャキスト)の戦略

このマップの場合、兵力を展開しやすい東部の草原地帯を通って進撃するのが普通だろう。しかし、それでは長期戦に陥る可能性が高く、燃料や資材の豊富な敵軍に分がある。なんとか短期決戦に持ち込まねば勝ち目がない。そこで、東部は砲兵中心の小規模防衛部隊に任せ、主力は西部からまっすぐ敵司令部を目指すとともに、戦車4両だけを海岸沿いに侵攻させ、こっそりと敵司令部を叩く作戦に出た。

M4シャーマン	15
60式無反動砲	1
砲兵	2
トラック	6
ジープ	1
補給車	4
司令部	1

浪花のグンジャー VS 潮来のダイセンリャキスト

本田成二　ゴンザレス田中

その2 復讐の嵐が砂漠に吹き荒れる PART1

今度は勝つ！ダイセンリャキストが宣言した

「めがねじま」の戦いで敗北した潮来のダイセンリャキスト。意気消沈しているかと思いきや、ヘコタレていない。

「ほらね、やっぱりT34／85じゃあ勝てないでしょ、Sさん」

と、負けたのを自分の腕ではなく武器のせいにしている。

「今度はアメリカ型の武器を使わせてくんなきゃヤダ」

たしかに一理ある。『大戦略Ⅳ』ではユーザーディスクに部隊を登録したら、もう変更はできない。勝っても負けても、次の戦いは前の戦いを終えた状態を引き継いで行わねばならない。つまり負けた側は、武器はたりないわ資金や資材は少ないという悲惨な状態に陥るのだ。

【状態の確認】

国名	BLUE	RED
陣営状態	健在	健在
指揮官	プレーヤー2	プレーヤー1
同盟	同盟なし	同盟なし
保有軍事費	70	0
保有燃料	8095	5000
保有資材	9224	6440
配置部隊数	31／31	30／30
ボーナス	15000	13000

前回負けたダイセンリャキストのランド騎士団軍は、ユーザーディスクを作り直さないと全く戦えないほどヒドイ状態になっていた。どうせ作り直すんなら、1回勝って成長したグンジャーのホワイトスター軍とまともな勝負をするためにもソビエト型の兵器はやめにしたい、というダイセンリャキストの判断は、理屈が通っている。

「それじゃあ、今度は中国の兵器にしますか？」

「それだけはごカンベンを……せめて日本でお願いしますだ」

というわけで、ダイセンリャキストは新しいユーザーディスクを日本型の武器で作ることになった。日本の……といっても、97式中戦車や1式中戦車が登場するわけではない。アメリカから供給されたものらしいシャーマンと、60式無反動砲を買うことができる。

こうやってダイセンリャキストが部隊の立て直しをはかっている姿を、浪速のグンジャーは腕組みをし、ニヤニヤ笑いながら見ていた。自分の頭を指さしながら、「何をやってもムダムダ。ここがちゃうんやから／」

これに、ダイセンリャキストは鼻で笑って答え、宣言した。

「今度は絶対俺の勝ちだっ／」

激闘10時間!!

副官の目 グンジャー軍の戦略は、要するに2正面作戦である。相手も二手に分かれてくれればよかったのだが、そうではなかった。東側の主力部隊はほとんど敵と遭遇せずに進む。その代わりに、西部の防衛ラインで激しい戦闘が続いた。「敵主力はこちらだったのか／」突破されたら、司令部はすぐそこだ。防衛線はもつのだろうか？そのとき、海岸線を進んでくる戦車を、ジープ部隊が発見／ ありゃ、いったい何だ？ 敵の主力は、どこから攻めてくるんだ!?（S）。

No	TP	兵器名	LV	部隊&耐久数	燃率	弾率	状態	搭載
1		M26	F	8/ 8 16/ 16	100%	100%	移動中	-----
2		M26	F	8/ 8 16/ 16	100%	100%	移動中	-----
3		ジープタイ	F	8/ 8 8/ 8	100%	100%	移動中	-----
4		M26	F	8/ 8 16/ 16	100%	100%	移動中	-----
5		ジープタイ	F	8/ 8 8/ 8	100%	100%	移動中	-----
6		M26	F	8/ 8 16/ 16	100%	100%	移動中	-----
7		M26	F	8/ 8 16/ 16	100%	100%	移動中	-----
8		M26	F	8/ 8 16/ 16	100%	100%	移動中	-----
9		M26	F	8/ 8 16/ 16	100%	100%	移動中	-----
10		M26	F	8/ 8 16/ 16	100%	100%	移動中	-----
11		トラック	F	8/ 8 8/ 8	100%	100%	移動中	-----
12		M26	F	8/ 8 16/ 16	100%	100%	待機中	-----
13		M26	F	8/ 8 16/ 16	100%	100%	待機中	-----
14		トラック	F	8/ 8 8/ 8	100%	100%	移動中	-----
15		トラック	F	8/ 8 8/ 8	100%	100%	移動中	-----

情報をチェック

▼

現代戦は情報の戦いといえるほど各種の情報をチェックしておくことは重要だ。古代中国の戦略家である孫子も、『敵を知り己を知れば、百戦して危うからず』といっている。両軍の戦闘記録を確かめ、自軍の状態を調べ、ときには敵の資材や燃料の残りをチェックしながら戦おう。

時間	座標	NEWSの内容
1/ 0: 5	X39,Y41	52は、占領目標に到着
1/ 0:15	X20,Y39	61は、移動目標に到着
1/ 0:45	X18,Y37	61は、移動目標に到着
1/ 1: 5	X21,Y34	敵 4(8u)を確認
1/ 1: 5	X39,Y41	52は、を占領し、収益 500
1/ 1: 8	X40,Y41	52は、占領目標に到着
1/ 1:25	X21,Y34	敵 4(8u)を見失った
1/ 1:30	X21,Y37	57は、占領目標に到着
1/ 1:45	X33,Y48	68は、移動目標に到着
1/ 1:47	X39,Y46	72は、占領目標に到着
1/ 2: 0	X18,Y39	53は、移動目標に到着
1/ 2: 5	X34,Y43	69は、移動目標に到着
1/ 2: 6	X18,Y44	55は、移動目標に到着
1/ 2: 8	X40,Y41	52は、を占領しました
1/ 2:11	X22,Y36	敵 0(8u)を確認
1/ 2:14	X22,Y36	57は、 0から攻撃された、 結果 8→ 5, 8→ 8
1/ 2:15	X20,Y35	敵 4(8u)を確認
1/ 2:24	X22,Y36	57は、 0から攻撃された、 結果 5→ 5, 8→ 8
1/ 2:25	X21,Y34	敵 4(8u)を見失った
1/ 2:25	X18,Y38	61は、移動目標に到着

砂漠と森の攻防戦はランド軍が圧倒した

やっと配置が終わり、「ISLAND TYPHOON」の戦いが始まったとき、時計は6時を回っていた。

東部の草原地帯は非常に広いので、最初に両軍がぶつかるのは西部地域だろうと予想された。このため両軍とも、西部地域には砲兵の前面に戦車を配置した防衛線を引こうと考えていた。

問題は両軍が想定した防衛線の位置にあった。ホワイト軍は川を防衛線にしようと考え、ランド軍はもっと北に防衛線を引こうと考えていたからさあ大変。攻撃より防御を主に考えた小規模の部隊が、川の少し北でまともに激突するはめになったのである。

まず、両軍のジープ隊が、島の西部を南北に割る川の付近でご対面となる。

「おっ、こんなところにっ！」

グンジャーとダイセンリャキストが、同時に声をあげる。直後、ホワイト軍のパーシングとランド軍のシャーマンの一騎討ちと相なった。

ドッカ―――ン！

CRTの上に火柱が立つ。

おおっ、76ミリ砲しか積んでおらず装甲も薄いシャーマンが、90ミリ砲を積んだパーシングを3台、みごとに破壊したではないか。

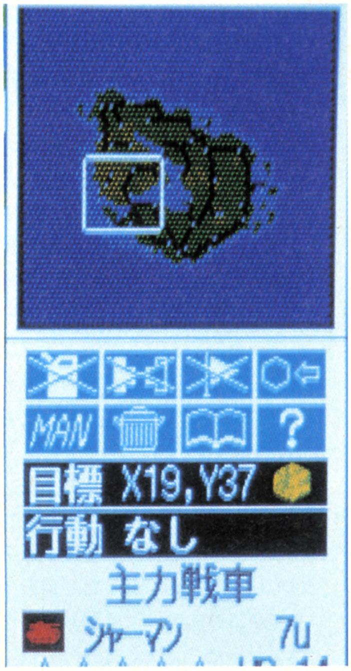
「ああっ、400円のパーシングが260円のシャーマンにやられた、そんなアホなぁ！」

グンジャーの嘆く声が、戦場……いや会議室にうつろに響く。

「うむむ、こんなときでも金勘定か、この守銭奴やろうめ」

いいながらも、ダイセンリャキストの顔に笑みが浮かんだ。

▼部隊を完全にコントロールしようと思うのなら、このようにすべての項目に×を入れておこう。



▶序盤における西部戦線の戦い。戦車で攻めるホワイト軍に対して、お得意の砲兵攻撃をかけるランド軍。

兵器のコントロールが勝敗を決する

ところがこのときグンジャーが悩んでいたのは、どちらかといえば西部戦線よりも東部に送った主力部隊の動きだった。どうも思ったように動いてくれないのだ。

彼は（もちろんダイセンリャキストも同じだが）、なんとか素早く東部地域中央にある大都市を占領しようと考えていた。ところが、マニュアルにして移動目標地点を大都市に合わせてあるにもかかわらず、トラック部隊が寄り道ばかりするのである。

じつはこれは当然の話で、占領部隊は、いくらマニュアルにして移動目標を設定しておいても、アイコンの占領命令で〈占領する〉という設定にしてある限り、移動目標に達するまでの間に適当な占領対象が見つかると、ついフラフラとそっちのほうを先に占領しに行ってしまうのである。これは、戦闘や補給に関しても同じことがいえる。

だから、ある地点を素早く占領したいというときや、ほかには目もくれずある特定の敵を攻撃したいというときは、それらの目標に肉薄するまでの間、補給、攻撃、占領の3つのアイコンをすべて×にしておくことが必要なのである。このことを、グンジャーもダイセンリャキストもまだ知らず、そのためゲーム後半では悲鳴の飛び交うハチャメチャな展開になってくるのだが、それは来月お話しすることにしよう。（次号へ続く）

写真提供／戦車マガジン

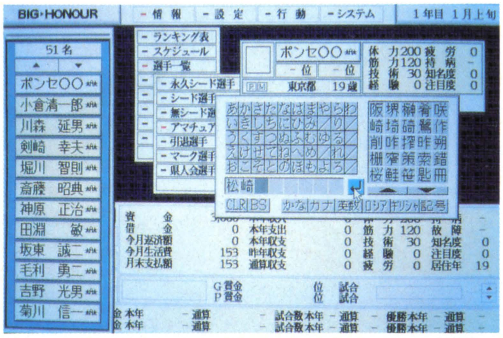
副官の目 ワタシがダイセンリャキスト副官のこんぱちです。レポートを読んでもらえばわかると思うが、我が上官殿の戦略はよくいえば慎重、悪くいやぁ小心なところがその持ち味といえましょう。それが如実に現れたのが、前半の西部戦線における戦い。ばくち打ちのワタシなぞから見ると、ここで多少の損害には目をつむってイッキに決めてほしいところではありましたが……。さてこれが最終的に吉と出るか凶と出るか…？　結果は天のみぞ知る、なのであります。

ビッグオナー

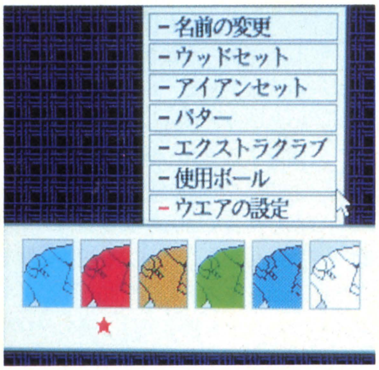
BIG HONOUR

アートディンク　PC-9801VM／UVシリーズ　12,800円(税別)

ユニークな作品を連発してSLGの世界を広げてきたアートディンクから、ついに『ビッグオナー』が発売された！　すでに概要は紹介しているので、早速、ゴルフ人生をスタートさせよう。弱冠19歳の有望な（!?）若者に逆戻りしたワタシは、大スターへの道を駆け登っていくのだ!!（ポンセ松崎）

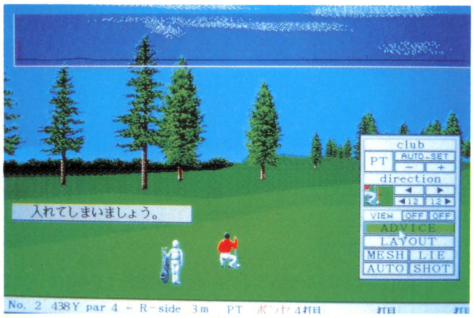


▲名前を入力している。ポンセ……か、デビット・イシイみたいだナ。

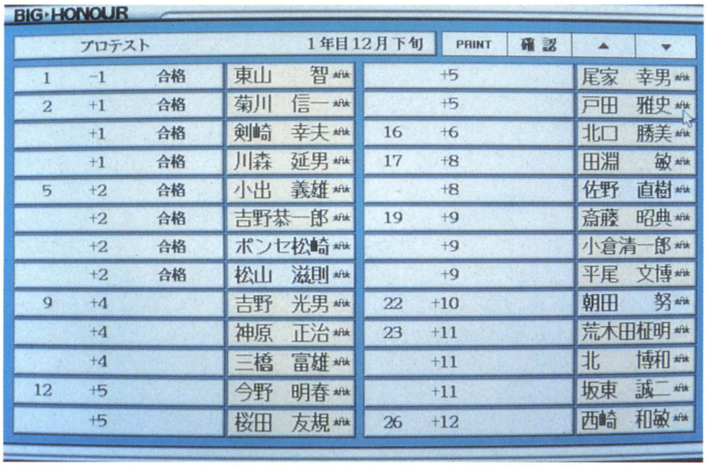


▲ウエアをバッチリと決める。ハデなほうがいいか。

▼実践練習に努める。ここは「ザ・シーロックGC」だ。



▼２オーバーの５位タイで、すべり込みの通過！



苦い挫折ののちに栄光がある怒濤のゴルフ人生を生きる！

19歳プロテスト合格

ポンセ松崎19歳……、怖いもの知らずの才能あふれる若者で、そのうえ美形。こんな青年を女のコが放っておくワケないのだが、ワタシには線香のような青雲の志がある。プロゴルファーになって大金を儲け、女にモテたい(結局ソレか)！　ワタシはまず、住所を東京に定めた。全国のツアーを回るには日本の中心にいたほうがいいだろうし、将来テレビなどに出る際、テレビ局の近くにいたほうがいいと判断したのだ（ン、間違ってるか!?)。顔はイマイチ不満だが、いくらやってもイイ男の組み合わせは出てこないので、ヤクルトの古田のような無難な(？)顔で我慢することにする。

そして、マーク選手とライバル選手をチェックしておく。オッサンと張り合ってもしかたないので、同世代の中からテキト～に選んでおいた。さあ、この段階で競争は始まっているのだ。いち早くプロのキップを手に入れるために、キビシイ練習の日々がスタートする！

今、手持ちの金はたった300万円。定期的に生活費が出ていくし、何をするにも金はかかる。しかし、アルバイトなどで回り道をしているヒマはない。借金はあとからド～ンとまとめて返すことにして、金は湯水のように使う。それが栄光への近道だと信じる（このあたり、あまりに現実的すぎてヤだけどナ)。

３月下旬のアマ第１戦までは、基礎体力をつけながら、プロの指導を受けて実力を蓄えていく。３月上旬は実践練習。当然、次週の試合地「池の森CC」を体験する。

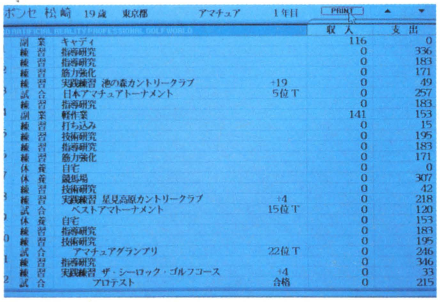
オドロキ！　やはりワタシは天才であったか!?　いきなり好成績を収めて、テストの受験資格を得てしまったのだ。かなり楽になったゾ。今後はムリしてトーナメントに出ることはなく、練習に専念して12月下旬のテストに備えてもいいワケだ。

それからナンだカンだあって、いよいよテスト本番！　またまたラッキーなことに、１発でクリアしてしまったのであった。「自分の才能がコワイ……」と思わざるを得なかった。

20歳 レベルが違う…

10代でプロになる！　マークした選手の中には、合格者はいない。幸先よいスタートを切ったワタシは、得意満面である。練習と平行させながら、一流プロになるためのGツアーに参戦する。とにかくシード選手にならなければ、本当のプロとはいえないのだ。レッスンで小金は稼げるとはいえ、優勝賞金を手にできなければ何の意味もない。目標はいつも、高く掲げておくのだ（ウン、いいことをいうなァ）。

いきなりツアーに出ても、実力が伴っていないことはわかっている。そう、冷静に判断したワタシは年の初めを練習に費やすことにした。指導練習、筋力強化、打ち込み……、もちろん実践練習も怠らない。技術の底上げをする。これが今、重要なことだろう（ますますもって優等生である！）。



▲19歳の地図……。って、オノレは尾崎豊か!?

▲「ザ・シーロック」で、またまた実践練習。試合の勘をつかむのだ。

そしてGツアーの緒戦、4月下旬の第5戦にエントリーした。結果は予選落ち……。ノーシードとはいえ、レベルはかなり高い。30代、40代の〝つわもの〟もいるワケで、ポッと出の若造（謙遜してるんだぜ）をスンナリ勝たせてはくれないのである。

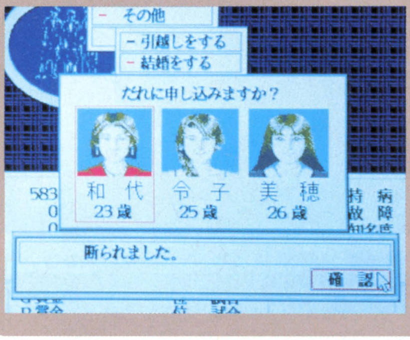
▲予選会にチャレンジしたが、結果は大叩き……。

以降、練習とツアーを交互に行うというスケジュールを立ててみた。実力はしだいしだいにアップしているハズだが、予選経過の壁は思った以上に厚い。Pツアーの予選会を含めて6回の挑戦を試みたが、ついに壁を突き破ることはできなかった……。

▲賞金王のコメントを聞いてみる。フ～ン。

結婚したいよォ！

このゲームには、結婚という人生の重大イベントもある。中には幸運を運んでくれる〝あげまん〟もいるらしいので、試しに申し込んでみた。しかし、プロになり立てで借金を背負った男と結婚したい女などいなかった。当然ではあるなァ。



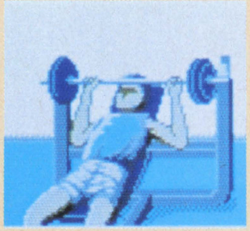
■メジャーなプロになるための行動学

本文では書き切れなかったので、ここで「行動」のアレコレを紹介し、有効な方法を考案してみよう。「行動」には練習、休養、副業、試合、その他の5つがある。

すべてをひととおり試してみるのは当然のことだが、中でもオススメのものを右にまとめてみた。ひとつの行動を取ったら、各パラメーターの変化を調べ、ムダを省いて有益な生活をしよう。過ぎ去った日は、二度と帰ってこないのだ。

練習

筋力強化



基礎体力がないと、技術も伸びないゾ。筋力は年齢とともに衰えていくので、ときどきメニューに加えて体力維持に努めよう。

指導研究

コーチの指導を受けるのだが、とくにアマ時代には有効な方法だ。費用はかさむが、上達は早くなる。プロになってからも使えるのだ。

休養

自宅休養

なんといっても、金がかからないのがウレシイ！　疲労度が50以下なら、コレで十分だろう。しかし、競馬中継を見ていて休養になる⁉

人間ドッグ

あまり金がかからず、自宅休養より効果大！　プロになると連戦が続き、どうしても疲労がたまりがちになる。そんなとき役に立つ。

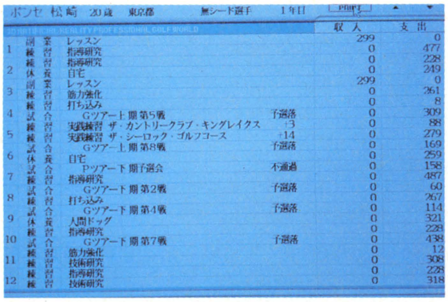
副業

キャディー

アマ時代のみのお仕事。たいした金にはならないが、技術が得られる点がありがたい。マ、練習の一環だと思えばいいネ。

レッスン

プロになるとできるようになるが、こればかりやっていてはモチロンいけない。しかし、女のコの手取り足取りというのは魅力だ⁉



▲昨年の足跡だ。着実に進歩はしているハズなのだが……。

◀人気ベストテン／ フ〜ン。

21歳 ツアーでもまれる

20歳のプロ1年生にとって、Gツアーの壁は高く厚かった。ともに戦った選手たちのパラメーターを調べてみると、ワタシよりもずっと上。「これではしかたがない……」と自分にいい聞かせる。しかし、着実に進歩はしているのだ。

21歳になって、まずは予選会のクリアを目指した。前週に開催地で実践を積み、満を持してのチャレンジ。1日目はなかなか好調だったが、結局はくずれて通過はならなかった。

どうも、経験が不足しているようだ。それに気づいてから、とにかく試合に出ることだと痛感。今年は試合に出まくって、予選落ちをなくしたい（ウム、いい心がけだネ）。

毎週のようにGツアーに参戦、日本全国ドサ回りが開始された。その結果、最後までプレイすることもできるようになってきた。今まで順位がなかったのに、26位とか35位とかの結果が残り、スズメの涙だが賞金も入ってきた。いくら少なくても、試合をしてもらった金だ。ようやく、プロの端くれになれたようだ。よっしゃ、これからガンガン行くでェ！

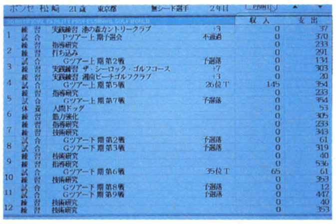
22歳 苦悩の日々

そしてプロ入り3年目を迎えた。昨年の頑張りは実を結ぶことなく、今年も無シード選手でスタートだ。嗚呼、いつになったらPツアーに出場できることやら……。伸び悩むワタシは、複雑な心境である。同世代では一番出世だったが、マーク選手たちもボチボチ追いついてきている。先を越される不安と戦い、心は千々に乱れるのだ。

この年の結果は、写真で紹介したくない。進歩がない、全然ダメなのだ。思い余って、パラメーターに頼らずマニュアルでプレイしてみる。そうするとダブルボギーどころじゃなくなり、おハナシにならないのだ。半分ふて腐れて、〝引退〟すら脳裏をよぎってしまうのだった。リセットして出直す。そんなことも考えてしまう……。

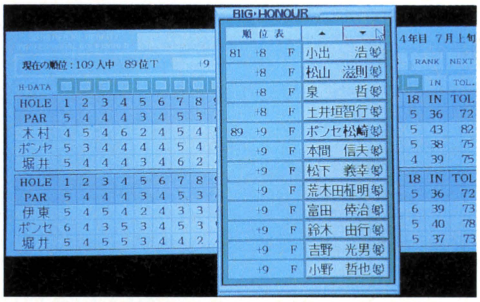
こんなときには、〝ヤケ酒を飲む〟とか〝グレる〟といったコマンドがあればいいと思う（そんなコトして、どうなる!?）。ついつい、競馬場へと足が向いてしまうのは、しかたのないところだろう。だが不調のどん底にいる今、馬券だって当たりはしないのである。あまりにも〝現実的〟すぎて、笑って済ませられないのだ。プロとして踏みとどまるか、あるいはバクチ打ちに身を落とすか……。

▼コレが21歳のワタシ。すべてを教えてあげる。



▼冬枯れたコースにたたずむ。ウエアをちょっと着替えてみましたが。

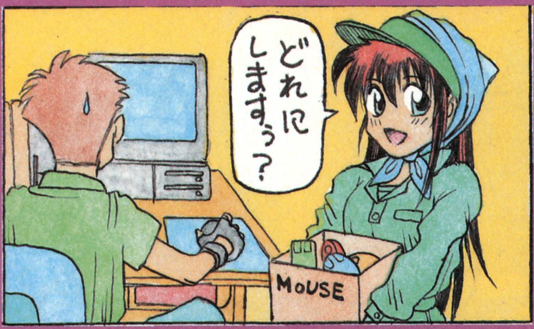
▼7月上旬の結果。後半崩れて、9オーバーじゃねェ……。



体感ショットのキめ方！

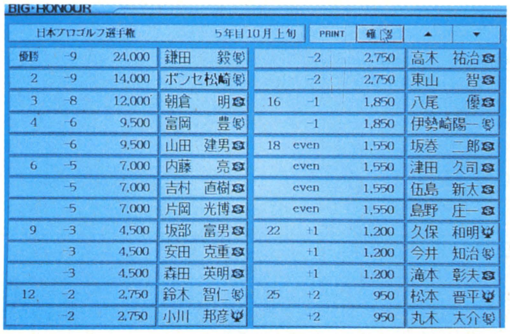
ハッキリいって、体感ショットの名手なら、シコシコとパラメーターを上げる必要などない。すぐにでも、一流プロになれるハズである。マウスを自在に動かして、あらゆるショットを打ち分ける。新機軸の操作スタイルを持ったシミュレーターは、『ビッグオナー』のもうひとつの顔なのだ。いかにしてスーパー・ショットを打つか？ ソイツを、ちょっと考えてみよう。

マウスを押し出す力の強さによって、打球の飛びが違う。右斜めに押し出せばドローがかかり、左斜めならフェードがかかる。このへんはすぐに飲み込めるのだが、難しいのはパターの使い方。1オンしても、パットで自滅というパターンがよくある。右ボタンと左ボタンをうまく使い分けて、微妙なコントロールをものにしてほしい。マ、練習あるのみだネ。無責任だが、ワタシもまだ、うまくできないのだ。

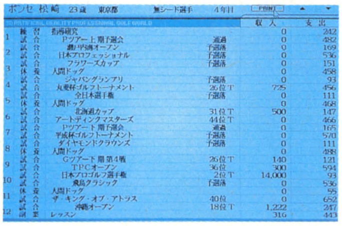


プロゴルファーは競馬がお好き!?

本来の目的を忘れて、ついついハマってしまうのが競馬ゲームだ。独立したゲームとしても十分楽しめるほどの出来のよさで、スタッフの中には、かなりの競馬オタクが紛れ込んでいると思われる。「休養」の〝競馬場へ行く〟をセレクトすればいいのだが、どうせなら、参加するにこしたことはない。馬券は1枚1万円なので、少なくとも10万円ぐらいは持っていったほうがいいネ。馬の名前をクリックすると、馬の状態と騎手のコメントがわかるから、それを参考にしつつ馬券を買うのだ。そして観戦。リアルで迫力のあるアニメが雰囲気を盛り上げてくれる！ しかし、クドいようだが本来の目的を忘れずに!!



▲フッフッフッ、これがワタシの実力かしらネ。地道な努力が実った！



▲23歳のワタシ。急激に力をつけていったのだ。

23歳 あわやプレイオフ

新しい年を迎えても、ワタシの心はクライ……。「もう、こんな生活イヤ！」と布団かぶって寝てしまいたい。ところが、ところがなのである。1月上旬の予選会で、ナント、2アンダー6位タイという好成績を収めてしまったのである!! 上半期のPツアー出場権を手に入れてしまったのだ。

ワタシは一気にやる気が出てきた。Gツアーの200万円に対し、Pツアーの優勝賞金は1800万円!! 「また一歩、野望に近づいたぜ」とほくそ笑んだのはいうまでもない。

続いて、下半期の予選もクリア。圧巻は、10月上旬の「日本プロゴルフ選手権」だった。予選落ちどころか、3日目まで1位タイをキープ。「あれヨ、あれヨ」と驚いているうちに9アンダーでホールアウトし、プレイオフへとなだれ込んでしまったのだ！ 〝シンデレラ・ボーイ現る!!〟。明日のスポーツ新聞の見出しを想像し、ワタシは震えた。

残念ながら、3ホール目であえなくダウン。とはいえ、1,400万円の賞金を手にしてワタシは有頂天だ。やっと、プロとしてやっていけるメドがついたのだ。

やっぱり努力は報われる。

24歳 シード選手になる！

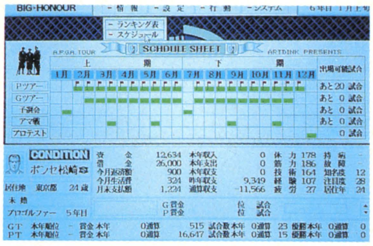
「ある朝突然、虫になっていた」なんて話もあるが、ワタシのバヤイは、ナント、シード選手になっていたのだ！ 無シードの中途半端野郎のまま4年が経過したが、ついにプロとして認められた。これからは賞金ガッポガッポの、テレビ出演引っ張りだこの、オンナにモテまくりのバラ色の人生が待っているのだ〜ッ!!

知名度、注目度も一気にアップ、すでに大スターの風格さえ漂わせているワタシ。写真雑誌のカメラに気をつけよう。サインの練習をしよう。家を買おう、土地を買おう、結婚も悪くない。そうなのだ、これからが本番なのだ。これから、『ビッグオナー』のオイシイ場面が経験できるのだ！

ワタシは、自信を持ってPツアーを転戦していく。2月下旬の「瀬戸内海オープン」では最下位とズッコけたが、続く「日本プロフェッショナル」は1アンダーの6位タイ！ しだいしだいにプレイに安定感が出てきて、優勝も間近と感じさせている。

さて、このあとワタシがどうなったかは、来月のお楽しみ（！）としておこう。うはうは。

▼もう、Gツアーなんぞに出なくていい！



▼6位タイという結果。滑り出しとしては、上々ではないかな。

ゴルフコース大紹介!!

日本全国に、全部で12のコース！ 豊富なコースデータは、『ビッグオナー』の大きな魅力のひとつである。グラフィックがキメ細かく神経が行き届いていて、その土地ならではの〝絵〟が楽しめる。手抜きのない仕事ぶりは、さすがアートディンクといった感じだ。

回ってみて、とくに楽しかったコースを、いくつか紹介しておこう。かなりの難コースぞろいだが、だからこそ、攻略のしがいがあるのだ。「ゴルフオンリー」のモードで、ジックリ取り組みたい。

●オリオン倶楽部

所在地は兵庫県、設計はP・ネロ。「日本プロフェッショナル」が開催される。自然の景観を生かし、いかにも高級そうな感じがする。

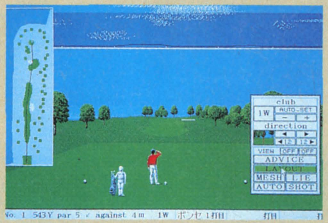
●山奈ホテル

佐野和夫がデザインした名門コースで、所在地は静岡県。「東海道クラシック」の開催地として知られる。ウ〜ン、ホテルでゴルフ！

●ザ・カントリー・クラブ・キングレイクス

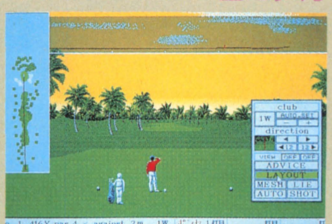
赤井敬一の手になる。北海道の大自然を利用したコース。「平成杯ゴルフトーナメント」が開かれるのだ。冬場は雪で使えない。

季節の違い——夏と冬



これは「瀬戸内スカイラインカントリークラブ」（香川県）だが、左は夏で、右は冬の景観だ。青々とした芝が、冬枯れてくすんだ色になる。なかなか、味わいがある。

時間帯の違い——昼と夕方



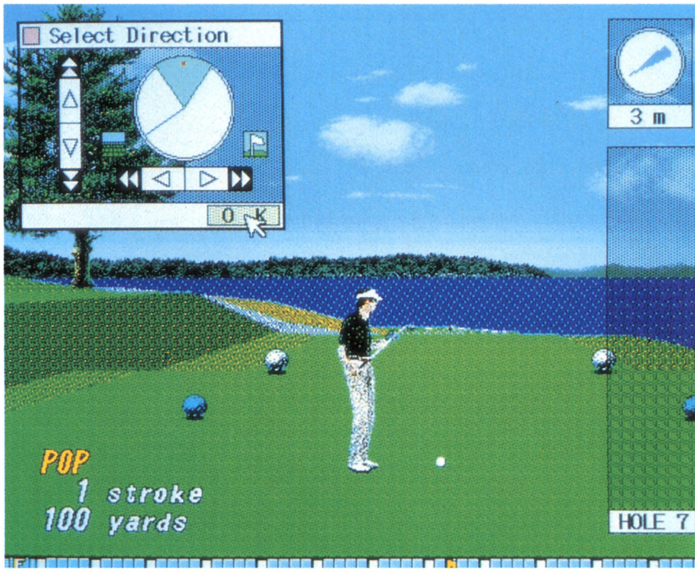
こちらは沖縄県の「南興カントリークラブ」だ。いかにも南国らしい木々も興味深いが、夕暮れの美しさは、また格別！ 幻想的な雰囲気すらある。

ペブルビーチの波濤

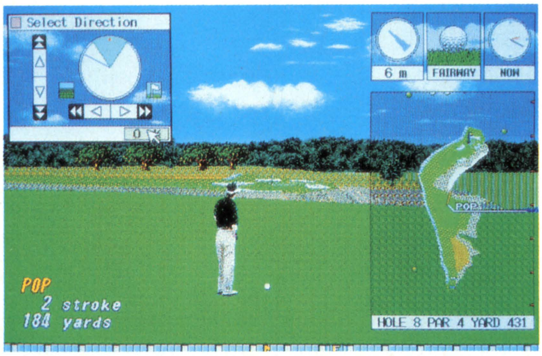
Waves Of Pebble Beach

T&Eソフト　PC-9801VX／UXシリーズ　14,800円(税別)

金と暇がいくらあってもたりないのがゴルフ。しょっちゅうコースを回るなんてカタギの人間には真似のできない芸当だ。しかたないからこれで我慢しなよ、と甘い言葉でささやき、月いちゴルファーのパパにハードディスクを買わせちゃおう。(おさむちゃん)

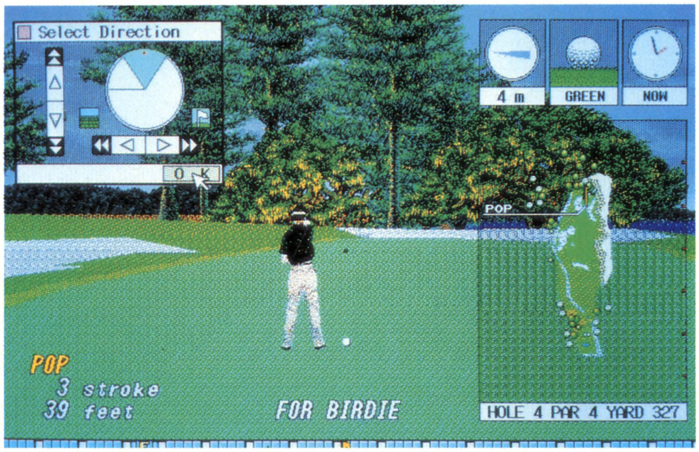


舞台は本年度全米オープン開催地。ナメたらいかんぜよ！



▲3番アイアン(最大飛距離190ヤード)を使うの？　それより、3番ウッド(最大飛距離230ヤード)で8分ヂカラ理論を実践すべし！

▲バンカーやラフに捕まると、画面上のプレイヤーも頭をかいて困ったなのポーズ。こんなシーンをたびたび目にする。きっとフケ性に違いない。



▲過去には43feet(約13m)のバーディーパットをねじ込んだこともあったのだが……。

守りのゴルフをマスターせよ！

仮にも、ゲームの達人と銘打ったこのコーナー。読者諸氏は、打てばバーディーが飛び出すような打ち出の小づち的リポートを期待しているのだろう。

ところがギッチョン、芳本ミッチョン。そいつは、近頃のノン・シュガー指向に反する強烈に甘い考えといわねばなるまい。

おっと！　そこでブーたれる前に、6月に行われた第92回全米オープンの結果を確認してほしい。予選通過の66名中、4日間のトータルでアンダーパーをキープできたのはわずかに2人(優勝スコアはトータル3アンダー)。なんともはや、厳しい大会だった。

開催地の「ペブルビーチ・ゴルフリンクス」は、狭いフェアウェイと強風により、トッププロでさえスコアメイクに苦しむ難所なのだ。我々がボコボコバーディーを奪えるようじゃ、実際のコースを忠実に再現したというカンバンに偽りありとなってしまう。だろ？

じゃあ、あとは根性で練習あるのみ！　と古臭い精神論をぶって終わってしまっては、君たちは激怒することだろう。当然、私も編集部からほされてしまう。

そこでだ！　ライター生命の存亡を賭けて提唱するのが、忍耐力を要する守りのゴルフである。

ここ、ペブルビーチでは、バーディーを意識した強引な攻めは大怪我のもとである。必要とされるのは、いかにしてパーをセーブするか？　を念頭に置いた、堅実な守りのゴルフなのだ。

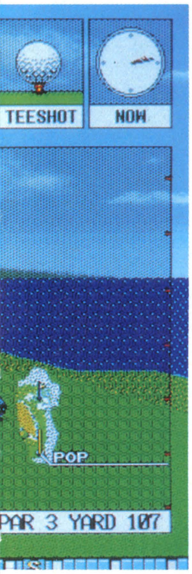
いいかえるなら、シビレルようなベストショットにチャレンジするよりも、ミスショットの可能性を最小限に抑えるということ。

ショットの飛距離を決定するパワーメーターはMAXに達した途端、0に戻ってしまう。つまり、最高の飛距離とボールが全然飛ばない、いわゆるチョロは紙一重。そこで誕生したのがショット8分ヂカラ理論である。8分を目安にすると、プレッシャーから解放されて不思議とクリックのタイミングが合う。だから、常に安定した飛距離を確保できるワケ。

2分のマイナスは、コンピュータが選ぶクラブより飛距離が出るものをチョイスすれば補える。

それから、8分ヂカラ理論の辞書にフックやスライスの文字はない。小手先のテクニックに溺れる者は必ずOBの洗礼を受ける。

では、ハーフをおしんのように堪え忍んだ方だけ、来月号の後半戦攻略でまたお会いしましょう。

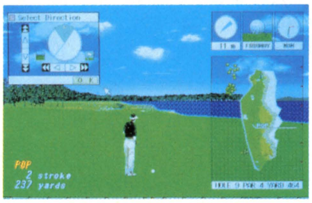


風速11m！

吹き荒れる強風がペブルビーチの特徴とはいえ、ここまできたらもう反則だ。アゲインストや追い風ならショットの力加減を調節して抵抗のしようもある。が、横からこられた日にはいかんともしがたい。

泣いても拝み倒しても、風はおさまっちゃくれない。運が悪かったと諦めよう。ただただ、大自然の驚異にひれ伏すのみである。あとは、風に吹かれて、ケセラセラ。なるようにしかならない。

な〜んて無責任なことをいってるが、風の影響を受けない方法が１つだけある。全部ゴロで転がすの。でも、やめておこう。ゲートボールやるには若すぎる。



1yard=3feet

グリーンのエッジにボールがある場合、コンピュータはピッチングウエッジを選択する。でも、ここはパターを使ったほうがチップインしやすいのは知ってるね？

だけど、ピンまでの残りはヤードで表示されているので、それを３倍してフィートに換算しよう。次に、キャディーのアドバイスを聞いて傾斜を確認する。そうして割り出した力加減より少々強めに打つのがコツ。

男たるもの、一度は美人のキャディーに「チップイン！」といわせてみたい。

ちなみに、１foot（feetの単数）=12inches=約30.48cmである。

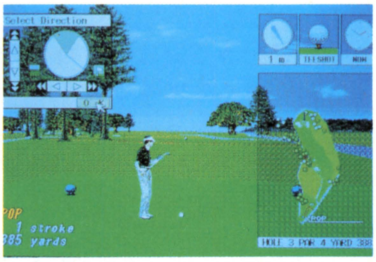
くもりのち雨

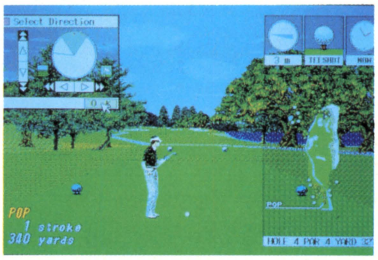
連続ボギーで迎えた３番ホール。まるでスコアの悪さを暗示するかのように、どんよりとした灰色が空一面を覆っていた。続く４番ホールは、やはり雨が降ってきた。

と、このへんは要ハードディスクになって強化された視覚効果の現れ。もちろん、見た目だけでなく、実際のプレイにも影響が出る。雨が降れば、芝が濡れる。芝が濡れれば、当然ボールの転がりは悪くなる。ってことは、パッティングの距離感がつかみ難くなるワケだ。

まったく、どこまでいじめれば気が済むの？と泣きたくなるが、泣いてばかりいては、いつまでたってもいじめられっ子のままである。

ここは思い切って、普段の倍程度の力加減で打ってみよう。



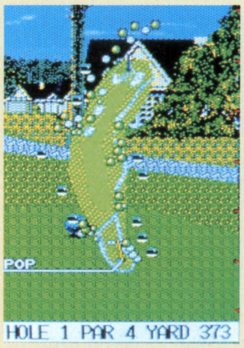


OUT 9ホール　紙上クリニック

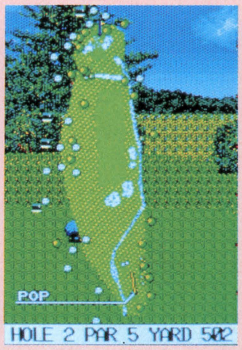
タメになるからって、切り取っちゃダメよ。裏のページのライターに悪いからさ。

ペブルビーチは海岸沿いに造られた、自然を多く残したコース。いうなれば大自然との戦いでもある。とにかく、１打目がフェアウェイをキープしないことには勝負にならないので、そのへんを中心にレクチャーしよう（無謀とも思えるワンポイント・アドバイス。それでもやらなきゃならない紙面構成の都合）。

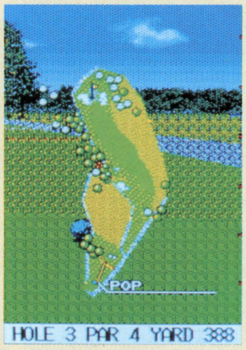
１打目を240ヤードの見当で少々右よりに打てれば、パーは堅い。ここでボギーならリセットをすすめる。



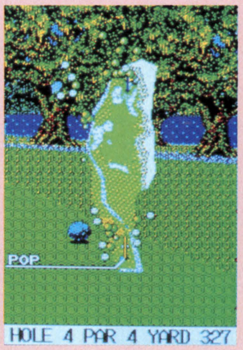
１打目は230ヤード以上ないとバンカーに捕まる。２打目は100ヤード強に抑えて３オンを狙おう。



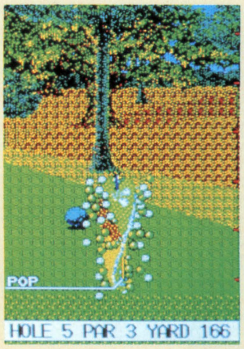
フックボールを打ちたくなるところだが、少し左よりに、220ヤードほどのストレートボールでもOK。



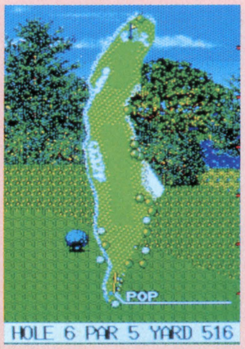
右は海、左はバンカー。ティーから200ヤード前後か、270ヤード地点のフェアウェイが広くて安全。



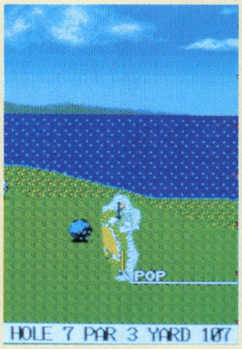
森とバンカーのサンドイッチ攻撃をかわすには、170ヤードぐらいの見当でグリーンの奥を攻めてチョ。



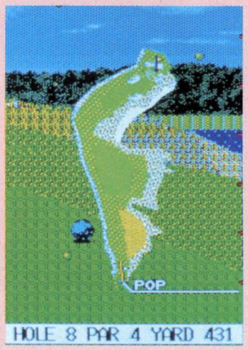
ここは２打目をラフに入れないことが肝心。ティーから２つ目のフェアウェイまでは420ヤードほど。



コース中最短のホール。ハッキリいって、ここは風次第。ほかにいうことはございません。



ペブルビーチ独特の崖。２オン狙いで崖越えに挑むのは大きな賭けだ。ギャンブルは身を滅ぼすのよ。



狭いフェアウェイに狭いグリーン。設計者の心も狭いよな。アドバイスにならないと怒る奴も心が狭いゾ！

F-29 RETALIATOR

F-29 リタリエイター

イマジニア　PC-9801VM／UVシリーズ　9月25日発売予定　予価12,800円(税別)

IBM/PCなんかに比べて、まだまだ国産機にはフライトシミュレーターって少ないよね。僕の知り合いにも、それでIBMマシンの購入を決意した人がいるんだけど、ちょっと待って。国産機でもこんなに操作感覚のいいフライトシミュレーターが出るんだから。（こぉたん）

まずは飛び方の練習から始めるとしよう

ゲームを起動すると、まず入隊モードに入る。ここで自分の名前（12文字までのアルファベット）を入力、初めてのプレイまたはキャラクターが死んでしまっていれば、その名前がファイルに登録される。すでに登録されていれば、これまでの戦歴が呼び出され、プレイを再開できるわけだ。裏を返せば、いくら輝かしい戦績を収め昇進していっても、生還することができなければデータはファイルから抹消されてしまうわけ。失敗は許されない。気合いを入れて行こう！

次に、自分が乗り込む機体を決定する。選択できるのは、F-22とF-29。それぞれ少しずつ性能が異なるので、しばらく乗り比べてみて気に入ったほうを使うといいだろう。ちなみに、個人的にはF-22のほうが好き。

機体を決めたら兵装に移ろう。

実験機を戦場に。なんか、どっかのアニメみたい（笑）

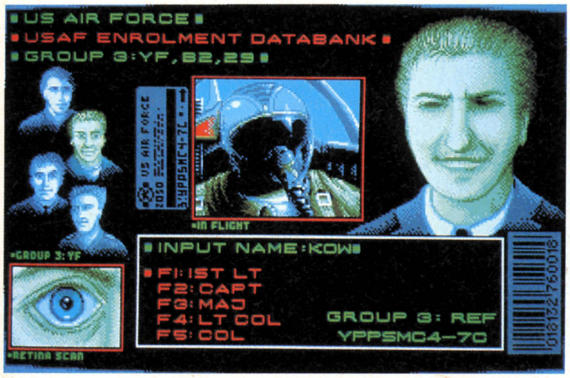
10種類の武器や増槽から、任務に応じて装備を決定していく。なんでもかんでも積んでいこうとすると、あっという間にペイロード（積載重量）をオーバーしてしまうし機動性も落ちる。必要最小限に抑えるようにしよう。

さて、準備が整ったらいよいよ離陸だ。最初はシナリオ1「American Desert」を選択しよう。ここは空軍用のテストレンジで、実戦投入前にさまざまなミッションに対応した模擬戦闘を体験することができる。

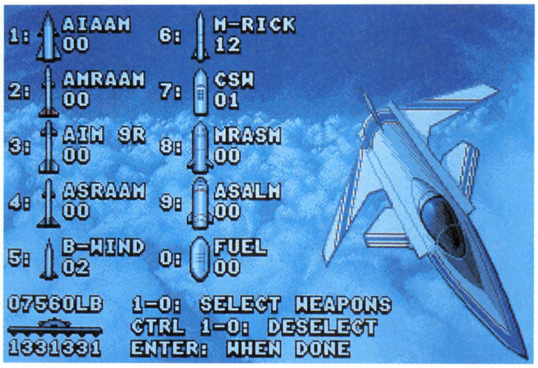
ミッション1、ここは最も簡単なシナリオだ。敵は一切なし。ただたんに離陸し、自由に飛行を行ったあとに着陸するだけだ。ここでは離着陸の方法や機体の性能、パイロット自身の限界を覚えよう。

航空機の操縦で最も難しいのは着陸だという話はよく耳にする。このゲームでもそれは変わらない。じつは、この記事を書いている段階で何十回となく挑戦しているわりに着陸に成功したのはわずか数回。これは、特訓の必要があるなぁ。先が思いやられる……。

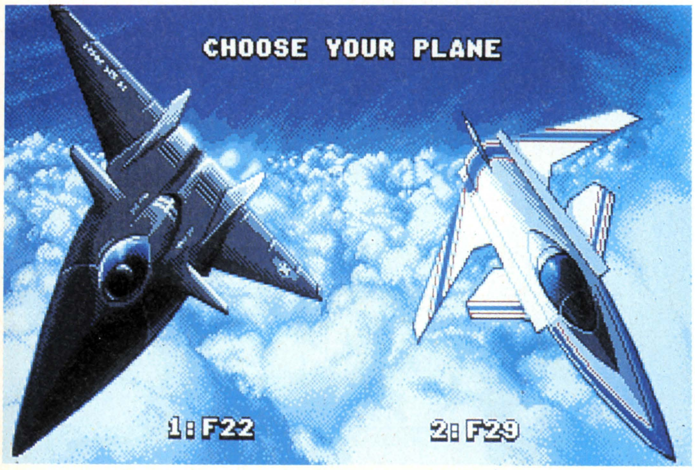
自由に飛び回れるようになったかな？　無理な急旋回はブラックアウトの原因になる。急激なGがかかることで血液が下がってしまい、視界が暗くなってしまうんだ。ヘタをすると墜落の原因にもなるので、くれぐれも気をつけて。



◀入隊手続きはここで名前を登録するだけ。試験も何もナイ。



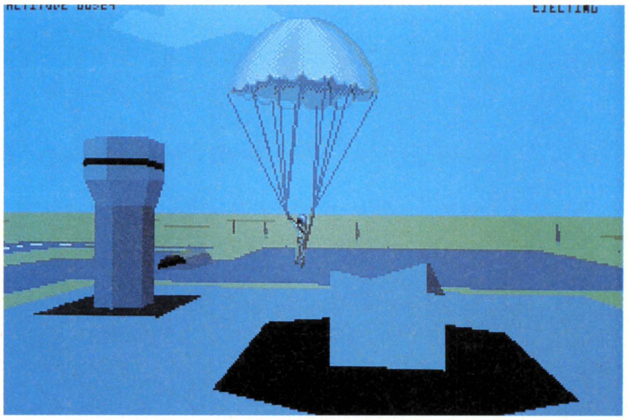
▲TPOに合わせ、何を搭載するかを決めよう。

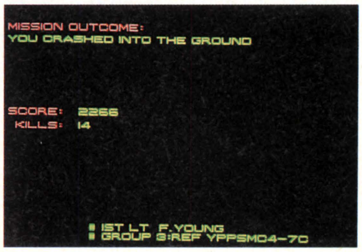


▼さて、どっちの機体を選ぼうかな？　F-22はこないだ落ちたしなぁ……

▼湖に浮かぶヨットを捕捉。その気があれば爆撃することも（鬼）。

▲飛行場を破壊！　ヘタをすると帰るところがなくなるかもしれないなぁ……


▶あわれ、撃墜されて緊急脱出。すいません、管制塔は私が破壊しました(笑)。



▶今回の成績。敵機は1機100点。残りは地上物の点数だ。

▲鉄橋の爆破に成功。CSWの威力を見よ！！

ズールーアラートで腕試しをしよう

　大体の様子はつかめたかな？　それじゃ、次に実際の空戦を体験してみよう。使用するのはズールーアラートモード。これは、弾数無制限、自分が撃墜または燃料切れを起こすまでに何機撃墜できるかを競う、いわばシューティングゲームのようなモードだ。ここでは、いくら撃墜されてもデータファイルが削除されることはないので、思いっ切り無理をすることができるよ。

　ゲームをスタートさせると、自機はいきなり戦闘空域に放り出されている。敵機の一団よりも高いところにいるのでいきなり撃墜されることはないけれど、注意するにこしたことはない。

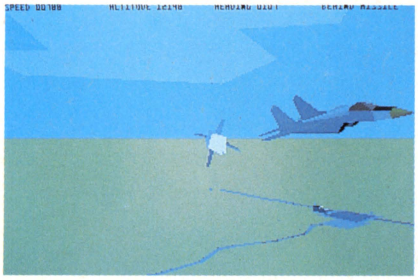
　画面左下のレーダーを見ると、白い点がいくつも映っているはずだ。これが全部敵機。もちろん敵も攻撃してくるから油断は禁物だ。

　リターンキーを押すごとに、使用できる武器が変化していく。それぞれの武器には有効射程距離があるので、このモードで感覚をつかんでおこう。

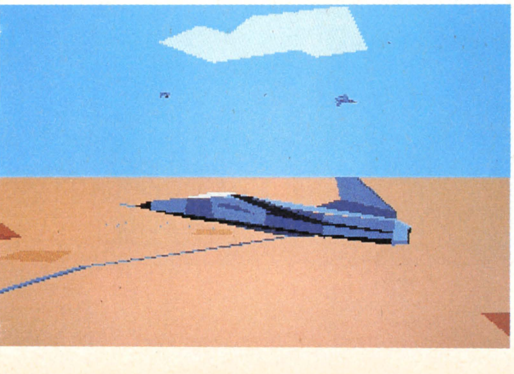
　また、このモードでは地上物を破壊することもできる。高得点を狙うなら、敵機よりも管制塔や工場などの地上物に重点をおいたほうがいいかもしれないぞ。

　敵の攻撃により被弾してしまった場合でも、機体の爆発までにはいくらかのタイムラグがある。この間にESCキーを押せば緊急脱出することができる。ズールーアラートでは使用する機会は少ないかもしれないけど、実戦では命にかかわる問題だ。体に覚え込ませるようにしておこう。

▼ASRAAMが適機に迫る。カメラモードを切り替えれば、こんなに敵機に近づいた視点も確保することができる。



▼背後に回り込もうとしている敵機を発見。まずい！！



舞台となる4つの戦闘空域

　このゲームは、4つのシナリオの中に合計30のミッションが用意されている。シナリオは地域ごとに分かれていて、それぞれアメリカ、南太平洋、中東、ヨーロッパが舞台になっている。

　難易度もこの順番に高くなる。階級が低いうちは初めのほうのミッションしか受けることができないので、頑張って昇進を目指そう。じつはキャラクター登場のときに階級を上げることもできるんだけど、最初のうちはあまりおすすめできない。いきなり難しいミッションに挑んでも生還できる確率は低いし、簡単なミッションからステップアップしていってもバチは当たらないと思うよ。

　さあ、すべての戦場をまたにかけ、目指すは空軍のエースパイロット。君の技術と根性で、数多くの難問を乗りこえてくれ。以上でブリーフィングを終わる。各自、出撃に備え待機すること。それでは解散！

AMERICAN DESERTはアリゾナが舞台。10のテストレンジが用意されている。

PACIFIC SCENARIOでは空戦が主体。大西洋の島々を舞台に初の実戦が行われる。

MIDDLE EAST CONFLICTは中東が舞台となる。なんとなく生々しいなぁ。

EUROPIAN BATTLE GROUNDは最も難しいシナリオだ。覚悟を決めておくこと。

蒼き狼と白き牝鹿
元朝秘史

AOKI OOKAMI TO SHIROKI MEJIKA

光栄　PC-8801SRシリーズ　9,800円(税別)

昨今、めっきりと88対応のゲームが少なくなって、我が家のFRもずっとカバーを被ったままの状態でいたのだが、この『元朝秘史』の登場で久々に活躍してくれている。ああ、まだ88持っててよかった！　(与志田)

チンギス・ハーンに学ぶ帝王学
――モンゴル統一編

戦略の第一歩はまず同盟から――1184年

さて、いよいよ今月からは実戦編をお届けするぞ。まずはシナリオ1「モンゴル高原の統一」、モンゴル族のテムジンだ。前作『ジンギスカン』でもそうであったように、このシナリオはいうなれば入門編である。ここでじっくりと基本を身につけて、以後に続く世界編へと挑んでくれたまえ。

とくに、ユーザーシナリオを作成して引き続きチンギス・ハーンでプレイする場合には、ここでの成果がもろに反映される。入門編だからといって、けっしておろそかにすることは許されないのだ。

まず、初期設定を見てみると気づくと思うが、テムジンのおかれた状況は必ずしも有利なものではない。確かにテムジン自身の能力及び人材面では他勢力を上回っているものの、その本拠地であるオノン河流域は隣接国が多く、それに反して部隊数がやや心許ないのである。よって、いきなり他国を攻めるというのは、なかなか難しいというわけなのだ。

ましてや、ぼやぼやしているとジャダラン族のジャムカがすぐにも攻め込んでくるだろう。そこで、なんらかの手段を講じる必要がある。そう、同盟だ。敵を一点に絞るのだ。

▼このゲームでは同盟が重要だ。うまく利用して戦略に生かすべし。

▼戦闘時でいちばんやっかいなのが、城にこもった軍団を相手にする場合。無理して突っ込むな。

まずはこいつを押さえろ！　①

住民配分のポイント

『元朝秘史』をプレイするうえで、ちょっぴりややこしいのが住民配分。この設定いかんによって、自国が富みもすれば衰えもする。よくわからないからといって、初期設定のままにしておくと、なかなか国は豊かになってくれないぞ。

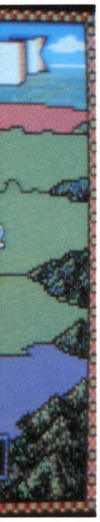
まず、4つの分野のうち何を重視すればよいかというと、それは確実に食糧を生産してくれる畜産品作り、そして金の収入に直結する町造りである。とくに部隊の駐屯する前線国にあっては、部隊に支給するための金と食糧を毎季節まかなえるような状態にしておく必要があるのだ。そのため、これらの値はともに最低でも40以上にしておきたい。一方、農産品作りと特産品作りには、それほど多くの人員を割く必要はない。概して農産力は向上しにくく、特産品は商人を相手にしなければ意味がないからである。いきあたりばったりの政策だけは慎みたい。

まずはこいつを押さえろ！　②

産めよ増やせよ

以前から何度となく述べてきたように、オルドはただのおアソビではない。子ども＝血縁将軍、この存在の有無によって、ゲームの展開が大きく様変わりしてくるのだから。ましてや、後継者になれるのは王子だけときている。万が一、本人が死んだときにこれがいないと、たちまちゲームオーバーだ。初期設定で子どものいない統治者は、ゲーム開始直後からせっせと子作りに乗り出すことが急務なのである。

さて、オルドの実際だが、これはもう現実世界のハウツウにのっとってもらえればよい。ひたすら女の子の機嫌をとることが大事なのだ。相手の表情もよ～く観察しよう。まずは、お世辞を連発。続けて、自分の秀でた能力を誇示。そして、明らかに自分に好意を寄せていると判断したら、とどめに愛をささやくのだ。注意すべき点は、なるべく同じことを二度いわないようにすることだ。



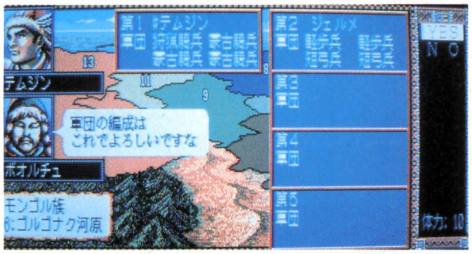
蒙古騎兵だけを徴兵せよ——1187年

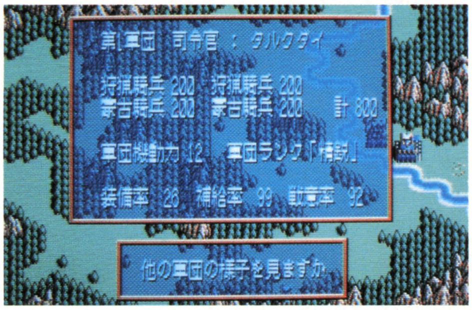
とにかく、一度も同盟を結ばずにこのゲームを戦い抜くのは至難の技だ。同盟を巧みに使って戦力を集中させることが肝心である。そのため、政治顧問がなんといおうと、同盟の申し入れはなるべく拒むことのないようにしたい。先方からの申し入れなら確実に締結が可能なのだ。いざ、こちらから使者を送っても、なかなか受け入れてもらえないこともある。

同盟を結ぶ際に注意したいのは、その期間である。複数の国と結ぶ場合、できることなら1、2年の時間差が欲しいところだ。また、周囲がすべて同盟国になってしまうようなことも避けたい。同盟国が非同盟国を攻め取ったりするとそうした状況に陥ることもある。同盟の最高期間は8年だが、なるべく小刻みに結んでおいて、もしものときは更新するというのが理想だろうか。

▲行軍時における敵軍交渉はうまく使え。むやみに血を流すことはなるべく避けるように。

今作では、徴兵は部隊単位で行うわけだが、はっきりいってザコ部隊を雇う必要はない。シナリオ1なら、蒙古騎兵だけを徴兵することを考えよう。どの部隊も維持費は同等なのだ。といったわけで……あれ、もうスペースがないや。続きはまた次号で。





軍団の編成はなるべく自分で行おう。部隊を分散させて軍団数を増やすよりも、1つの軍団に精鋭をそろえること。

1190年春現在の勢力状況

モンゴル高原の覇権を賭けてテムジンの戦いは続く！

駆けろ！モンゴル高原 行軍画面紹介

ここにモンゴル高原における要衝を紹介する。遠征を開始する前には、侵入経路や地形状況をきちんと把握しておこう。

1.オノン河流域

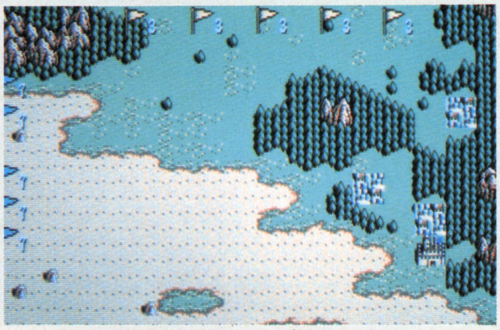
■隣接国 2、5、6、8
■初期設定時の城防御度 E

モンゴル編全14地域のうちで、いちばん守りにくい地形と思われる。このような地形にあっては正攻法で戦うしかなく、部隊の質と量が勝敗を決することになる。

4.内モンゴル高原

■隣接国 3、7
■初期設定時の城防御度 E

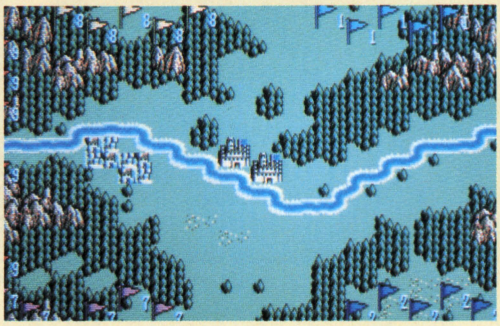
マップの半分を荒れ地が覆う。補給率が心許ないと兵を失うことになるので、攻撃側は気をつけたい。たとえ遠回りになっても、いったん荒れ地を出るのが賢明だ。



6.ゴルゴナク河原

■隣接国 1、2、7、8、9
■初期設定時の城防御度 E

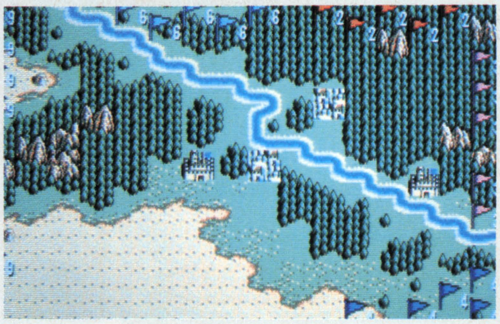
隣接国が多く、守備側にとってはなにかとやっかいである。加えてその地形も守りに適するとはいい難い。攻め込まれたら、城を奪われぬように籠城を決め込もう。



7.トーラ河流域

■隣接国 2、3、4、6、9
■初期設定時の城防御度 E

6国同様、隣接国がやけに多い。しかし、この地は周囲が山・森・荒れ地といった要害で囲まれているので、そう容易には陥ちないだろう。攻撃側は4国から。



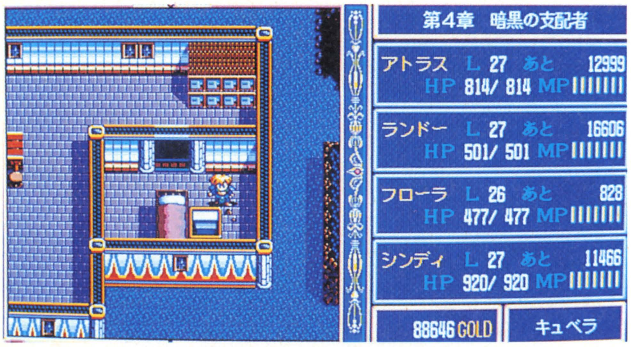
ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II

The Legend Of Heroes II

日本ファルコム　PC-8801SRシリーズ、PC-9801VM／UVシリーズ　9,800円(税別)

地上の平和は取り戻したけど、地底世界は皇帝軍の攻撃でレジスタンスが大打撃を受けていた。形勢逆転にはベルン収容所に囚われているマスターたちの力が必要だ。ゴールは目の前まで来ているぞ！（不破淳郎）

最終局面に向け展開してゆくストーリー。とりあえず第4章は理力で制する！



◀この前まで子どもが寝ていたベッド。動かしてみると……ほら、抜け道の入り口があったでしょ。

▲98版は氷の壁が強化した感じ。ブラムナで溶かしたときもリアルだ。

▲で、氷の向こうにいたカザズームちゃん。

▼ベルン収容所へ最初来たときは、扉が固く閉められていた。でも聞こえてきたガードたちの話が手掛かりになるぞ。

▼暗くてモンスターがウヨウヨいるところに隠れているナレサ隊長。ただのボケ役かと思ってたけど、意外に渋い。

深刻なサブキャラと寝過ごしたアトラス

今月は第４章の途中、キュベラ～ウイル間の抜け道からプレイ再開だ。本当ならレイシアたちと一緒に行動するはずだったんだけど、アトラスたちが（きっと幸せそうな顔して）熟睡している間に、黙って出発してしまった。いろいろ責任とか感じてるみたいなんだな。

ウイルまでは長い道のり。でも別かれ道が少ないぶん意外に楽だった。途中にはニュートみたいにお気に入りモンスターもいたしね。こういうときに少しでも経験値稼ぎをしたほうがいいのだろうか？　まぁ、レベルアップに労力をしいられるゲームじゃないコトは確かなんだ。あと回しにしてもよいでしょ。

そうじゃないかと思ったけど（今までのパターンでさ）、ウイルに着いたときはレイシアたちが出て行ったあとだった。ケリイって名のレジスタンスがいるから、彼から話を聞こう。もちろん町の人からの情報収集も大切だ。

さらにこの町では第４章の最強装備、理力シリーズが売られている。値段は各３万～５万ゴールド。ちょっと高めだけど全員に装備させたい。ただし、この先で理力のヨロイが１つ手に入るぞ。

ベルン収容所の位置はウイルから南西の方向にある。具体的には、別かれ道で西の方向を選び続けると到着するはず。アトラスはここでガードたちの会話を立ち聞きできた。どうもレイシアたちは救出に失敗したみたい。そして情報はもう１つ、なんと城門の警備を担当していたナレサ隊長が反乱を起こしたというんだ。現在は逃走中ってコトだけど、ぜひ会ってインタビューじゃなかった、話がしたいな。ウイル～ベルン間のどこかに潜んでいるらしいのだが……。

彼を探しに行く前に、ベルン収容所から南東方向に探索の足を向けよう。そこに理力のヨロイが入った宝箱がある。この通路ではこれ以外の宝箱は、無視しちゃってもいいような気がするな。

◀皇帝の地位も略奪で手に入れたという独裁者ゴドウィン2世。さらに地上も支配しようとしてる。

▲マスターたちの知識を助けに、グロストス城攻略作戦を相談するアトラスたち。味方も大勢いる。

辺地の暗闇に潜んでいる新たな協力者

この地方の北部にはネサの辺地という場所がある。じつは地上世界と非常に近い場所でもあるんだけど、問題のナレサ隊長はここに隠れていた。早速反乱の動機なんかを聞くと、皇帝の独裁体制に疑問を持ったというコトらしい。なかなか筋が通っていて信用できそうだ。

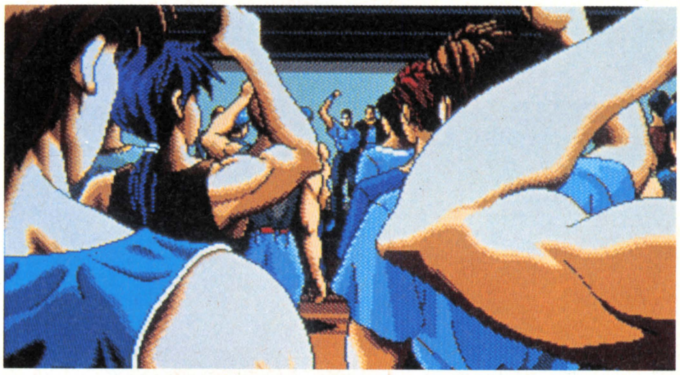
彼が上流階級の服を着ているからかな、ベルン収容所のガードはすぐに門を開けた。なだれ込むアトラスたち！ やったベルン解放バンザーイ……でもないぞ。マスターたちがいないのだ。残された置き手紙によると、彼らはプロス収容所へ処刑されるために移されたとある。プロスに急行だぁ。

そして処刑執行のまさに直前、アトラスはその場に飛び込んだ。ここで対戦する相手が第４章のボス、ディゲンスだ。いや、強い強い。１ターン目で召喚するドラゴンゴーストがまた強い。ただ召喚されたモンスターは、本体を倒せば消滅してしまう。ここはディゲンスへ攻撃を集中するのもひとつの作戦だろう。

レベル30でクリアできたけど、これには個人差があるはず。というのはレベルアップ時に上昇するパラメーターの合計数に、５から７までのばらつきがあるからなんだ。平均は6だけど、７が出るまで再ロードを繰り返していると、単純に計算してレベル30では通常より能力値が30高い。数レベル分の差がここに生まれるわけだ。

▶第４章のボス、ディゲンス登場。つおい。

さて、来月はついに終章に突入する。マスターを助けたときに例の超兵器（イシュタを破壊したヤツ）を手に入れたし、レジスタンスの人たちも全面戦闘の決意をした。皇帝の反撃は？ そして最後に待つものは？ テンション高いぞ。

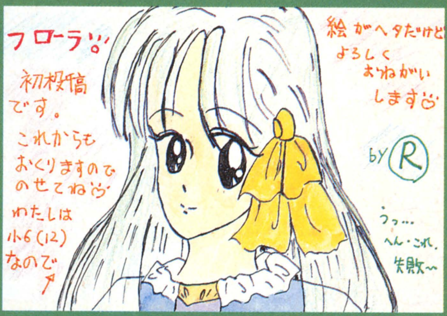


士気高まるレジスタンスの男たち！

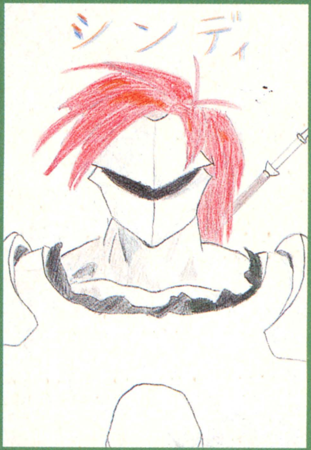
『英伝II』ファンギャラリー

◀東京都　林ようこ
98版はよいぞ。なんたってグラフィックが美しい。それとビープ音でもBGMが聞けるのだ。なんか懐かしさに浸ってしまう。

▲奈良県　柿麻呂
こちらもパーティーショットだね。フローラのピースが意味するのは？ うーん、とりあえずフローラがいちばんってコトでしょう。



▲東京都　石川理紗
あれっ初投稿？ えっ12歳……若ぁい。その若さを生かして、これからも長くポプコムのイラスト常連さんになってね。



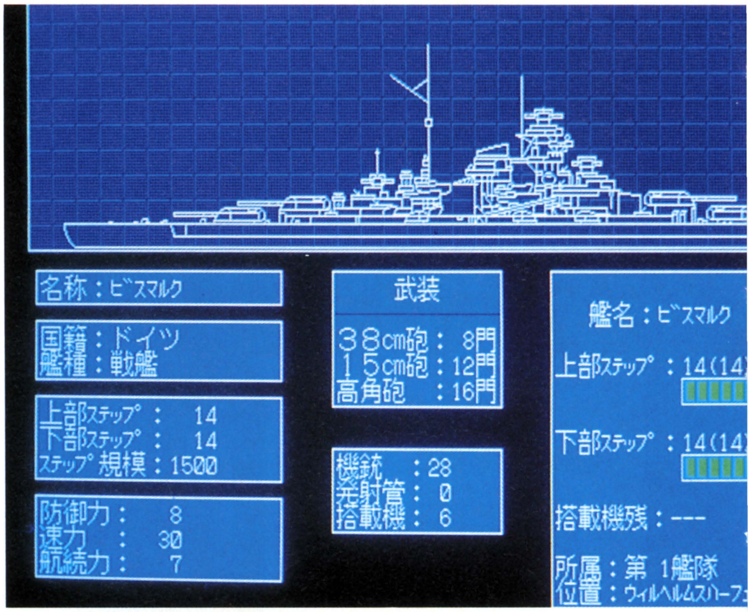
▶岩手県　匿名様
わーい、シンディーだぁ。無口だけど信頼できるいい奴なんだよね。シンディーの仮面の謎も、終章で解けるのかな？

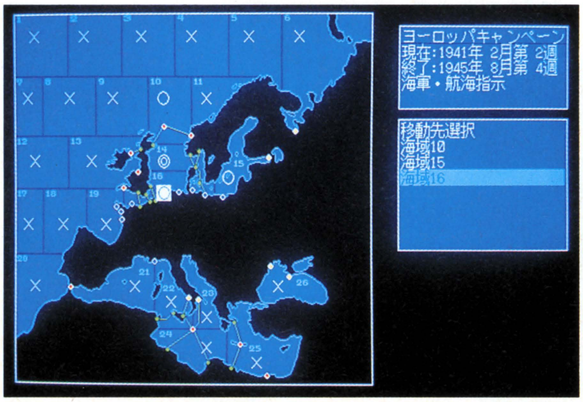
グロス・ドイッチュラント

GROSS DEUTSCHLAND

ジェネラル・サポート　PC-9801VM／UVシリーズ　14,800円（税別）

フランスを制圧し、ロシア戦線に軍を展開したところで、突然ボクは中止命令を出した。「最初からやり直し」。よーく考えてみたら可能なのだ。イギリス上陸作戦が。
（ウッディー鈴木・デラックスカンパニー）





▲キール、ロストック、ウィルヘルムハーフェンの軍港から海域16へ全艦隊が結集。

▲イギリス第５艦隊と遭遇。まともにやり合ったらかなう相手ではない。

だってアメリカがコワイんだもん

　突然だが、ボクは方針を変更することにした。『グロス・ドイッチュラント』の永遠の命題であるところのソ連が先か、イギリスが先かについて、先月号の方針をさらりと変えて、やっぱイギリスを攻めることに決定したのである。いとも簡単に前言を覆すところなど、ヒトラーの戦争遂行計画にも似て、王者の風格が漂うのである。世の中そういうものである。

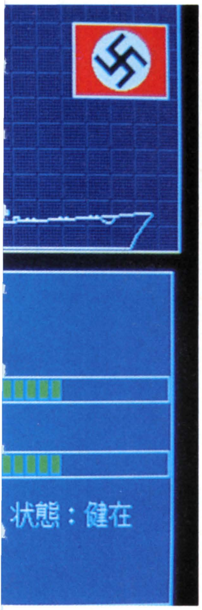
　ではなぜイギリスが先かの理由であるが、①アメリカが参戦しなくなる②ドイツ本土への戦略爆撃がなくなる③南部戦線のイギリス地中海軍も降伏する④海域の制海権がほぼ完璧に確保できる（残るはわずかなソ連艦隊のみ）⑤戦力を東部戦線に集中できる⑥以上により予算割り当てで海軍、外務、建設、諜報、ロケット開発の予算を冷遇できる……などである。

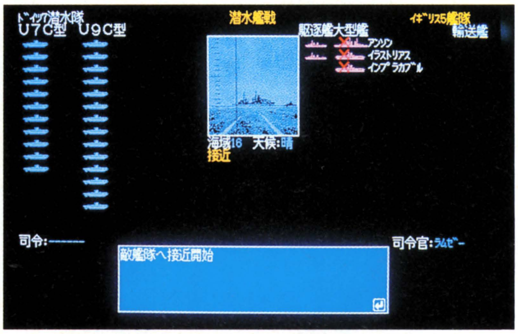
　中でもとりわけ重要なのは①である。なにしろアメリカの軍事力はハンパじゃない。あの太平洋戦争で、我が日本を完膚なきまでに叩きのめした驚異の戦力。アメリカと聞いただけで恐怖にあわてふためき、たとえゲームであっても絶対にアメリカ参戦を食い止めなくてはと思うのは我々日本人の遺伝子に組み込まれた動物的本能みたいなもんである。ギブ・ミー・チョコレートの屈辱が成せる悲しい反応である。

　で、本当にそんなに早くイギリス上陸作戦なんてできるの？　という諸君へはこう答えよう。かなり難しいができる、と。最大のポイントは、イギリス海軍の大艦隊を撃破し、ドーバー海峡の制海権を確保できるかどうかなのだが、以

勝ったも同然！戦艦ビスマルク、ドーバー海峡を制圧!!

▲上陸戦の前にドーバー海峡の３拠点とロンドンの陣地を空爆で破壊する。





▼イギリス残存艦隊にまたしてもUボートが襲いかかる。イギリス本土防衛の夢を打ち砕いた歴史的一瞬である。

下の条件がそろえば、ほぼ大丈夫である。

それは、①最初の海軍生産サブフェイズから最低でも戦艦ビスマルク級２隻、できればそれに加えてＯ型戦艦２～３隻の建造に着手する。②残りの生産力で潜水艦を大量生産する。艦隊決戦の日までに６～７の潜水艦隊を準備する③戦艦完成と同時に巡洋艦も完成させる④造船所と鉄工所の能力、国民士気を最高にアップするよう努める⑤イギリスの造船所を徹底的に空爆する⑥ドーバー海峡のノルマンディー、カレー、ダンケルクにもうこれ以上はないというくらいの陸上、航空兵力を結集する…である。これがギリギリ最低の条件なのである。

そして海も陸も晴れたある日、海域16にすべての海軍兵力を集め、イギリス海軍との決戦で運よく勝つのを待つばかりである。イギリスはたぶん戦艦７隻、空母７隻などというケタ違いの艦隊を出陣させてくるはずだ。真正面から戦ったら必ず負ける。イギリス戦艦の40センチ主砲を侮ってはいけない。ここは潜水艦隊の活躍に期待して、海上艦隊はひたすら回避するのがいいだろう。艦隊の使命はあくまで制海権の確保にあるのだから。ドーバー海峡の制海権さえ確保できれば、あとは怒濤のごとくイギリス本土に攻め込むばかり。もはや勝ったも同然である。

いやぁ、潜水艦がイギリス戦艦をドカンドカンと撃沈していくシーンは『グロス・ドイッチュラント』最大のヤマ場である。またイギリスを降伏させ、アメリカが不参加を表明したときは、思わずひとりビールで乾杯したほどである。至福のときとはこういう一瞬をいうのである。うむ。

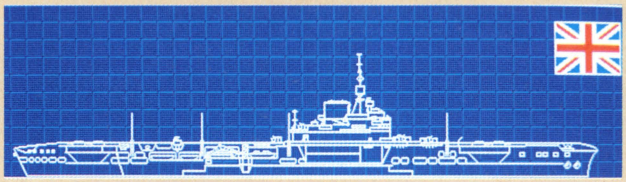
海戦を勝利に導いた潜水艦隊。飛行場や陣地爆撃に活躍したスツーカ。戦略爆撃にその威力を発揮した重爆。イギリス各地で諜報活動を地道に展開したスパイの諸君。イギリス部隊を鎧袖一触蹴散らした機甲部隊、歩兵部隊。ごくろうであった。ではさっそく次の指令だ。全部隊いざロシア戦線へ。バルバロッサ作戦の発令である。

▼イギリスを制圧すれば、アメリカへの宥和も不要になる。

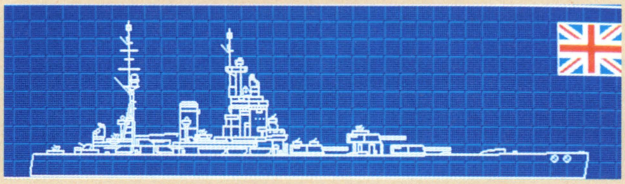
▼アメリカ不参加表明は予算割当てもガラリと変える。

さよなら、イギリス軍。

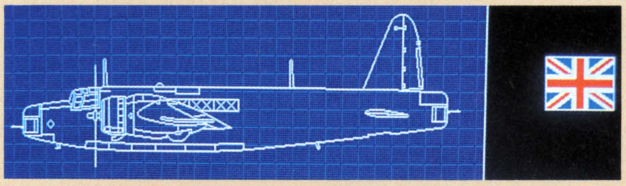
勝ってしまった今だからいえることだが、さすがにイギリス軍はりっぱであった。見事な空爆、勇猛な兵士、最強の艦隊。ここにイギリス軍の冥福を祈る。黙禱。



空母イラストリアル。雷撃機ソードフィッシュによって、我がドイツ艦隊の戦艦ドイッチュラントや最新鋭巡洋艦Ａ、ヒッパーを撃沈するなど、多大な被害を与えた。Ｕボートの攻撃にドーバー海峡に沈む。



戦艦ネルソン。ドーバー海戦に参加した艦船で唯一の40センチ主砲を持つ。主砲３基を前部に集中したユニークな船影が印象的であった。二度目の遭遇戦でビスマルクを小破させたのが、数少ない戦歴であった。



戦略重爆撃機ウェリントン。900キロの航続距離は、ドイツ奥地の根拠地にまで夜間爆撃が可能だった。戦争初期には工場生産能力に壊滅的な打撃を与えた。我が軍の飛行場への爆撃でしだいにその姿を消していった。

イラスト／山田 立（デラックス・カンパニー）

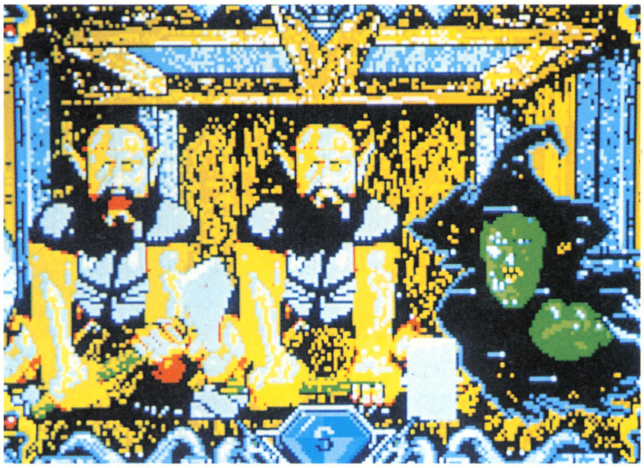
結論！ やっぱイギリス攻めが先!!

マイト・アンド・マジックIII

Might and Magic III Isles of Terra

スタークラフト　PC-9801VM／UVシリーズ　12,800円(税別)

5カ月にわたって連載を続けてきたこの攻略記事も今月でひと休み。もう少し頑張って、なんとか区切りのいいところまでは紹介したかったんだけど、ちょっと残念だな。とりあえず、ブラザー捜しのクエストまでは紹介するつもりだから、そこから先は君たちの手で進めてくれ。じゃ、始めようか。(こぉたん)



ブラザー捜し完結! クモの洞窟に隠された謎とは!?

ブラザー・デルタを捜しに地下迷宮へ!

ヴィルダーバールの街に巣食う忍者や気違いドワーフを退治し、いよいよ地下に潜入する我らがパーティー。考えたら途中で自作キャラにスイッチするはずだったのに、いつの間にやらこんなところまで。前作までと違って、今回は一度倒した敵やクエストは二度と発生しないから、あとから作ったキャラを成長させるのは大変なんだ。

ここの地下迷宮は、とてもシンプルな作りをしている。ただ、柵に仕切られた部屋がたくさんあるので片っ端から体当たりで壊してるとHPが心許なくなるかもしれない。迷宮のあちこちにあるレバーを引けば柵は上がるんだけど、このときにいくつもの柵が一斉に上がり、中のモンスターが解放されてしまう。自分たちのレベルと相談しながら、レバーを引くかどうかを決定しよう。

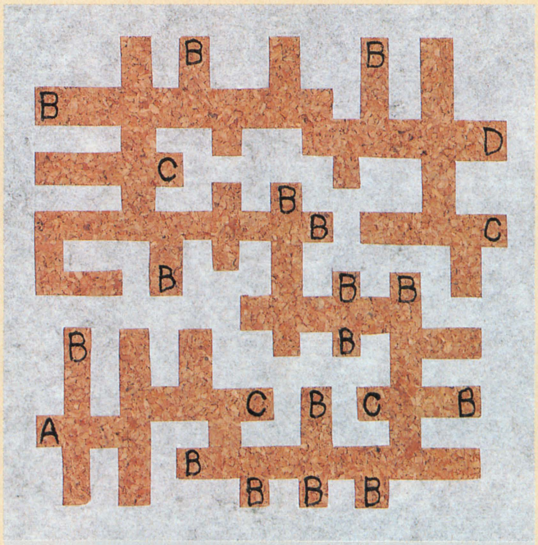
ここに出てくるモンスターは、バカ力のオーグと意地悪な魔女。とくに作戦を練らなくても倒せると思うけど、特殊攻撃には要注意。オーグは武具を破壊するし、意地悪な魔女は呪いをかけてくる。

この迷宮のいちばん奥にいるブラザー・デルタに会うと、アークノイドの洞窟に住むブラザー・ゼータのところに行けといわれる。予想はしてたけど、まだ終わりじゃなかったのね……とほほ。

ヴィルダバールの魔女の洞窟

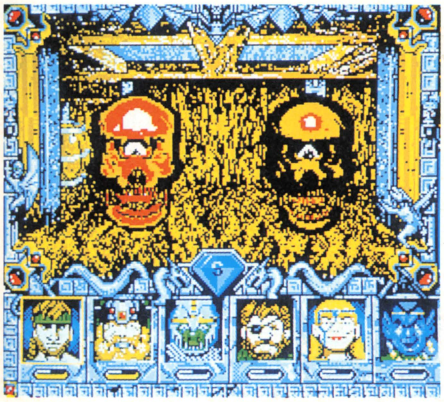
ここは洞窟というよりは地下牢という表現がぴったりの構造をしている。地図の中の枝分かれした小部屋はすべて柵で仕切られていて、中にはモンスターやハイアリング、ブラザー・ガンマなどが捕えられているほか、能力アップのワインや魔法の呪文などが封じられたタルが置かれているので、すべての部屋を回る必要があるだろう。

ここに現れるモンスターのうち、フェーズヘッドは特殊攻撃として「錯乱」を持っている。「狂気」に似ているけど、こちらは自然に回復するのでたいしたことはない。

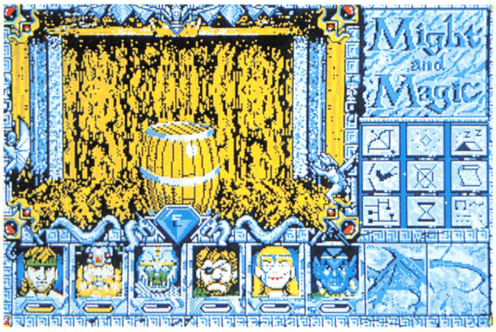


汎例　A:地上への出口　B:タル　C:レバー　D:ブラザー・デルタ

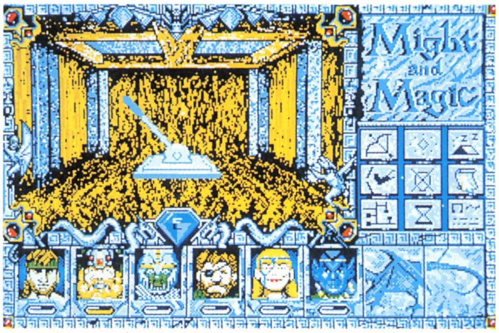
▼見た目は怖いがただのザコ。一つ目のフェーズヘッドだ。

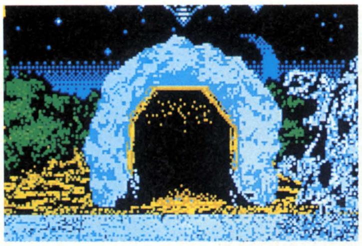


▼ワインや宝のほかに、ハイアリングもこの中にいる。何やってるんだ?

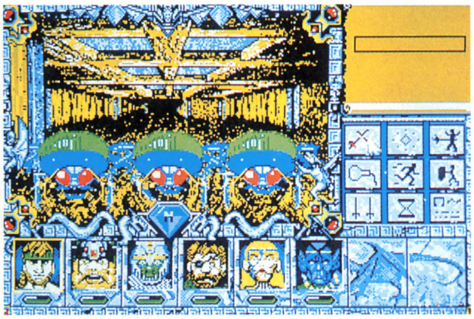


▼警告を無視してレバーを引くか、それともおとなしく引き下がるか?

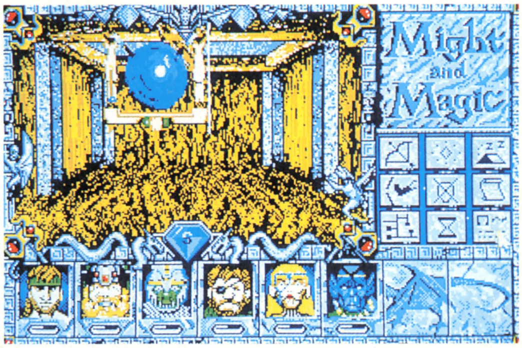




▲ここがアークノイド洞窟の入り口。街道のすぐ脇にぽっかりと口を開けて冒険者を待っている。



▲一匹ではたいしたことはないが、とにかく数が多いディノ・ビートル。



▶洞窟の四方に置かれているドラ。使用目的は？

ブラザー捜しの終点 アークノイドの洞窟

ベイ・ウォッチからヴィルダバールへ来る途中、クリスタル山脈の麓(ふもと)に洞窟が口を開けている。ここがアークノイドの洞窟だ。ここに待ち受けている敵は巨大グモにディノ・ビートル、それに巨大毒ケムシだ。ディノ・ビートル以外は名前が示すとおり毒を持っているが、それ以外にはこれといった特徴もないヤツなので、サクッと倒してしまおう。

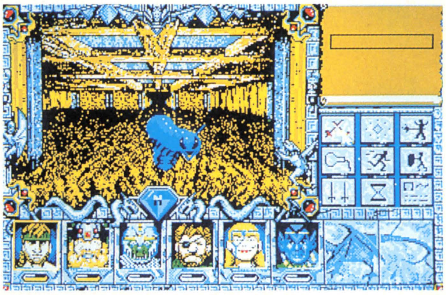
この洞窟は、通路がドーナツ状になっていて、真ん中に隠し部屋がいくつも配置されている。それぞれの部屋にはロードの座る玉座が置かれていて、すべてのロードの話を聞き、洞窟内部をくまなく探索すると解ける謎に答えれば、100万点もの経験値を手に入れることができる。

また、この洞窟内部には各種パラメーターを恒久的に上げてくれるクリスタルがあちこちに存在する。効果は一度きりなんだけど、あるロードに5000ジェムを支払うと、このクリスタルを再び使用できるようにしてくれる。つまり、ジェムの許す限り永久にパラメーターを上げ続けることができるわけだ。このクリスタルの使い方しだいでは、この先の展開がずいぶんと楽になると思うよ。もっとも戦士の知力をいくら上げても全然意味はないだろうけれどもね。

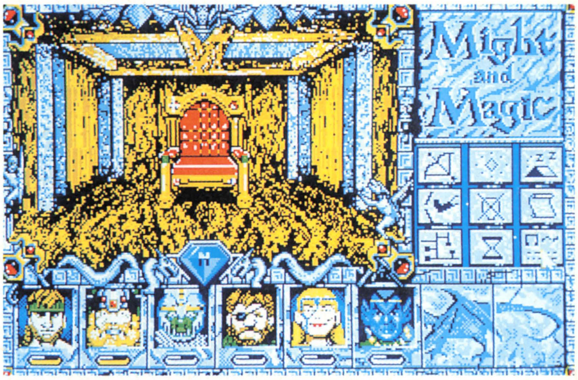
さて、問題のブラザー・ゼータに会うと、いよいよ貝殻のありかが判明する。虹の島と呼ばれるその場所には毎年1回、1年の99日目にしかその姿を現さないということだ。この貝殻は、あとあと重要なアイテムになる。取り忘れて1年を棒に振るなんてことがないようにね。

さて、攻略連載は今回で終わりだけど、まだまだイベントは山ほどある。冒険は当分終わらないぞ！

▼巨大毒ケムシはとても堅い。長期戦になるとこちらが不利になることも。魔法などで一気にカタをつけよう。



この玉座に座る人物は…



アークノイドの洞窟は力が重要

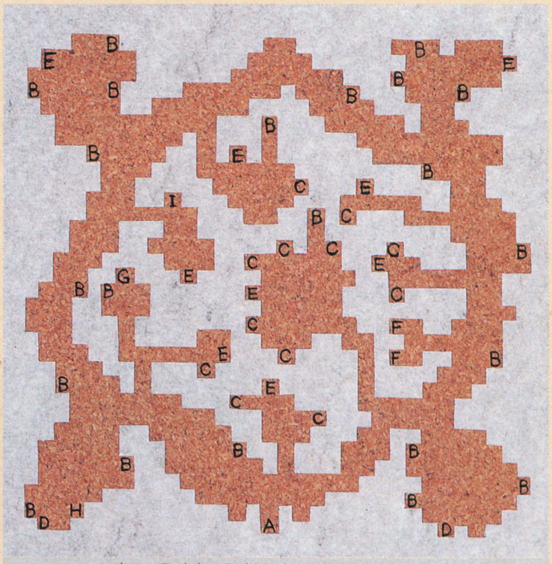
ヴィルダバールの場合と違って、この場合の「力」とは体力だけをさしているわけじゃない。知力や魅力など、パーティーの総合的な力を試されるんだ。あ、もっとも、この場合の「知力」はパーティーじゃなくてプレイヤーのことになるかもしれないけどね。

この洞窟に巣食うモンスターは攻撃力も高く、毒による攻撃もけっこういやらしい。最低でもレベル8くらいはないと対等にわたり合うことすらできないだろう。ダンジョン自体の難易度はヴィルダバールと同じくらいだから、あの街にあった柵を突破できるだけの体力があれば、とりあえずは大丈夫だと思うよ。とはいっても、このアークノイドの洞窟は32×32の中にモンスターや隠し通路が待ち受けているわけだから、トータルでみればこの洞窟のほうが厳しいだろうけどね。

隠し通路は8カ所。その中が、さらに枝分かれして隠し通路になっている場合もあるけど、基本的にそれほど意地悪な場所にはないので見つけるのに苦労はしないと思う。ただし、すべてのロードに会わないと謎かけの答えはわからない（はず）なので、見落としは許されない。

ここでは、それ以外に2つのスキルが手に入る場所がある。祈禱師と手品師のスキルがそれ。これらのスキルをそれぞれ僧侶系呪文と魔術師系呪文を使えるキャラクターが持っていると、レベルアップ時にMP増加量が多くなる。支払いはゴールドではなくジェムだ。

最後になったけど、この洞窟で青い不浄な鍵と黄色い要塞の鍵を手に入れることができる。これらの鍵は、それぞれ虐殺の大聖堂（B3-X：9、Y：7）と恐怖の要塞（B2-X：10、Y：13）に入るのに必要になる。忘れずに取っておこう。



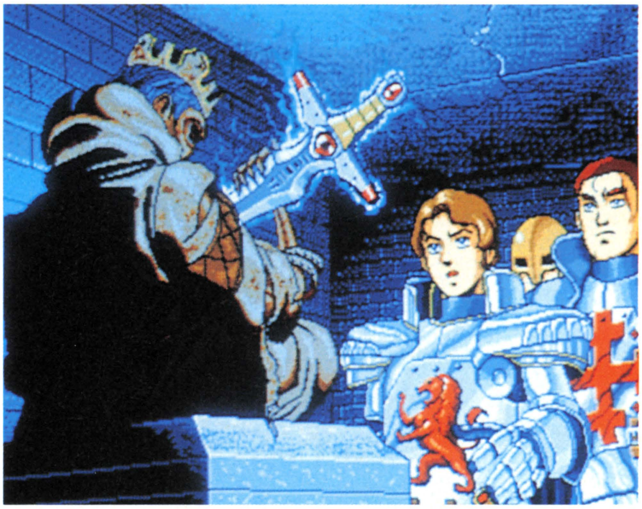
汎例 A:出口 B:ホネ C:クリスタル D:ドラ E:玉座 F:スキル G:ブラザー・ゼータ H:青い不浄な鍵 I:黄色い要塞の鍵

緋王伝

HIOHDEN

ウルフ・チーム　PC-9801VM／UVシリーズ　12,800円（税別）

城の地下まで進撃すると次のステージへ。モンスターが補充できるのはここまで（計64体＋隠れキャラ2匹）。この先は、残ったモンスターだけで戦っていく。エリート集団が2チーム以上できていないとつらいゾ。（ダマシ）



固まった敵チームをどう処理するか。トラップ、隠し扉も頭がイタイ。補充のモンスターもレベルがたりない!!

総力戦は絶対に避け、細かく攻める

城の1階までは「ジャマの多い仲間集め」という感じだったが、このあたりから敵の配置がいやらしくなってくる。密集して広い部屋に陣取っていることが多くなるからだ。1つの部隊とだけ戦おうとしても、個々のモンスターは思うようにコントロールできないので、のこのこ隣の敵部隊に戦闘をふっかけてしまうヤツがでる。

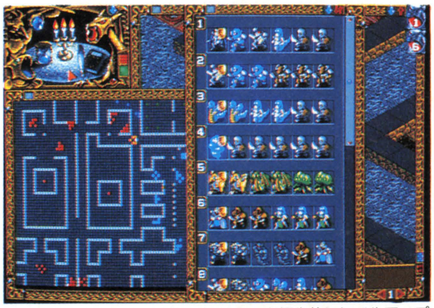
敵部隊は、ランダムに移動するものと固定の2種。スタートさせたときに動き始めない部隊は、こちらから近づかない限り、その場から絶対に動かない。5マスぐらいがトリガー範囲のようだ。

これを徹底的に利用すること。それが唯一、損害を減らす方法だ。城のステージを終わるともう補充はできないから、できるだけ早く、モンスターを浪費しない戦術を身につける必要がある。

ちなみに、生命の水はゲームを通して25個しかない。それ以上は、リサレクションの呪文を覚えるまではどうしようもない。ほかに、生命の護符という、身代わりアイテムが2個ある。主人公に持たせて保険として使うもよし、どうせ再ロードするからと、主力チームのリーダーに持たせるのも一案。

あまり安全策を徹底すると、ゲームの醍醐味が薄れてしまうのだが、シナリオの構成はそれを要求している。城の地下などは、レベル1のモンスターなどあっけなく倒されてしまう。敵キャラの数が限られているので、まんべんなくレベルを上げようとすると、全体の戦闘力も落ちるし、失敗も多くなる。もっとも、強いチームが2つもあれば、全モンスターが必要になる場面などないのだが……。

▲広いところで戦っても、結局前衛は固定されてしまう。側面、後方からどれだけ支援できるかがポイントになる。



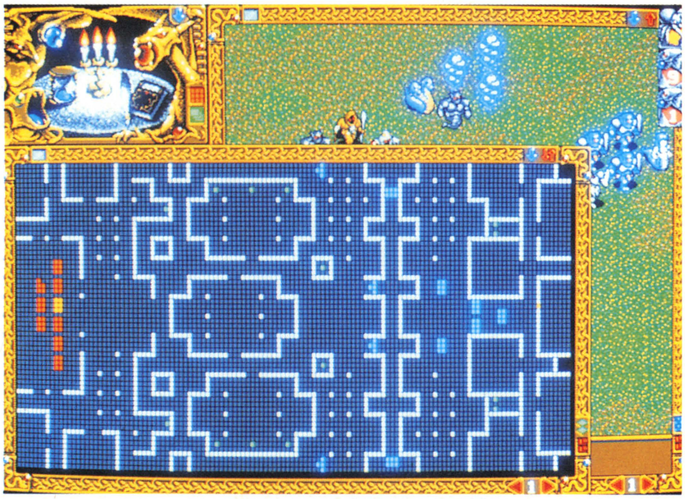
▲ドラゴンなど、強くなるモンスターを優先的にレベルアップさせて、攻撃の中核となるチームをしっかり育てること。

隠し扉は体当たりで捜すしかない

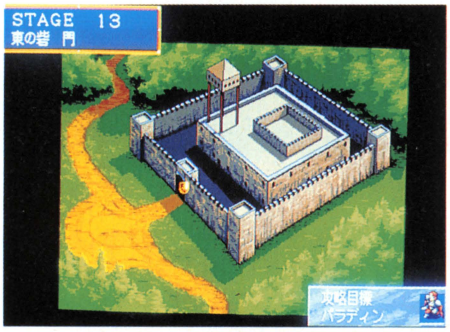
次のフロアに進むともうそのフロアには戻ってこられない。宝箱を開けずに残していくのはもったいないネ。そこで、通り抜けられる壁を捜すコツ。

まず、各チームを怪しい場所に散らばらせる。次に戦闘ウインドーをできるだけ広げたあと、各チームを切り換えて、スイッチの見落としがないかどうかチェックする。

次に、一人だけのチームを作って、通り抜けられなければいけない場所へ派遣する。目的の場所に到着したら、直接コントロールして壁を押す。通れなかったら、マップウインドーで新たな場所を指定する。これを繰り返す。多人数で出かけていくと、壁の中に取り残される者が出て見苦しい。面クリアすればついてくるけどね。



とりあえず城は脱出！



オトリを使うのなら1人だけのチーム

ランダムに動いている敵部隊は、放っておくといいことがないので、真っ先に全滅させる。このとき、ほかの敵部隊に近いところで戦闘を起こすことは避ける。魔法使いやHPが低くなった敵は、スタコラ逃げ始める。これを追っていったモンスターが、せっかくおとなしくしてくれている敵部隊を目覚めさせてしまうとやっかいだ。

時間はかかるが、相手が懐に入ってくるか、安全な場所で挟み撃ちにできるようになるまでひたすら待つ。T字路や十字路で交差点から離れたところに複数の部隊を待機させておくと、挟み撃ちがしやすい。相手を逃がさなければ手早くやっつけられるし、事故も起きない。

回復タイルが遠い場所にあるときや、隠し扉の向こう側にあっていちいちチームリーダーをコントロールするのは面倒臭い場合など、ラクに回復させられる方法もある。傷ついたチームに休息の命令を出し、すべてのウインドーを閉じて5〜10分ほど放っておく。グラフィックの処理がなくなり、回復のスピードが飛躍的に速くなる。

もちろん、ランダムに移動している敵部隊をかたづけたあと、というのが条件。すべてのチームがその場を動かないようにしておくこと。これがいちばん手間がかからず回復できる。心配なら、事前にセーブしておけばいい。

1回戦闘したら必ず回復させて、常にベストコンディションで次の戦闘に臨む。敵部隊を触発しないように慎重に遠回りをさせて、攻撃部隊を配置につかせる。敵部隊を1チームずつワナに誘い込むには、オトリを使う。確実にオトリをコントロールできるように、リーダーだけのオトリ専用チームを作る。ほかにメンバーがいると、そいつが踏みとどまって敵がつけてきてくれなくなるからだ。

たいていボスチームの前衛が最も強力なので、これと戦闘する場合には、レベルの低いモンスターを含んだチームは遠ざけておくこと。そのほか「狭い場所での戦闘は避ける」とか「常に相手よりも1チーム以上多い部隊で攻撃をかける」、「魔法使いだけのチームで後方から援護させる」などの基本戦略を徹底する。

戦闘後のアイテム分配は、1チームを中心に円陣を組むように配置する。渡せないときには、中心のチームを経由させればいい。

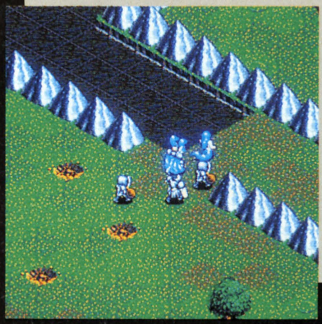
地雷！ 数個続けて踏むと死ぬヤツもでるゾ

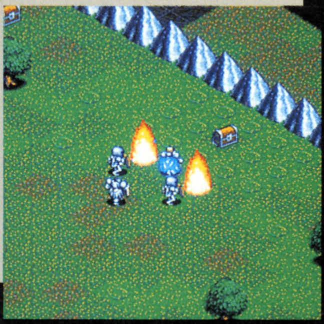
隠し扉の次にやっかいなのがこの地雷。踏むと派手に炎があがってモンスターが包まれる。ダメージもけっこうでかいから、同じモンスターが何度も踏むとヤバイ。

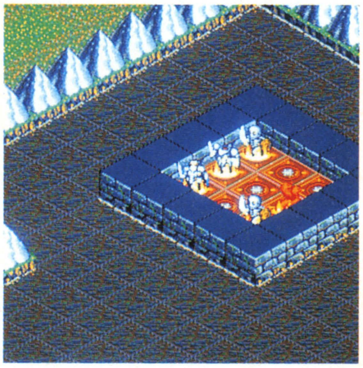
リーダー以外のモンスターは直接コントロールできないので、地雷を避けて移動させるなどという芸当はとうてい無理。ということは、解決策は1つしかない。

そう、ジャマなものは踏んでしまえばいいのだ。HPの高いモンスターを集めた地雷処理班を作る。すべての地雷を爆発させる必要はない。通り道にあるモノだけなくなればそれでいい。適度に回復タイルに戻ってダメージをため込まないように注意。

先に処理してしまえば、戦闘配置につく前にダメージを受けることもなくなる。複数のルートをできるだけ使わず、すべてのチームが同じルートを通るようにすれば、処理すべき地雷の数もたいしたことはない。移動命令は、目的地を数段階に分けて指示してやると、意図しないルートを通ることを防げる。後続の、レベルの低いモンスターを不用意に失うのはバカらしいからね。







▶休憩しづらい、隠し扉の向こうの回復タイル。

最後の敵！

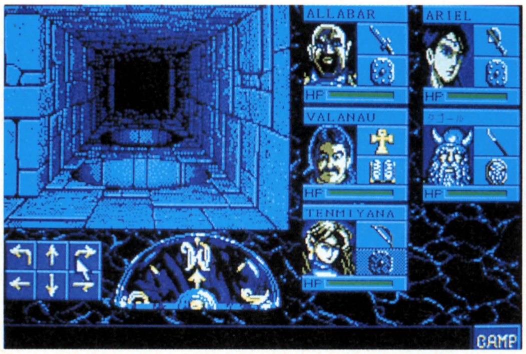
アイ・オブ・ザ・ビホルダー

Eye of the beholder

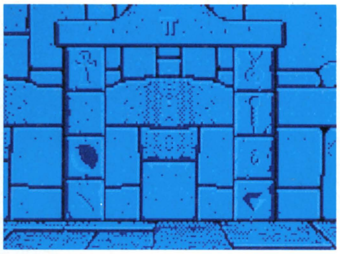
ポニーキャニオン　PC-9801VM／UVシリーズ　9,800円(税別)

巧妙なトラップと重厚なシナリオに身をよじらせながら下水道の探索を終了した。しかしその先には廃墟と化したドワーフの世界があったのだ。って感じて先月までレビューしてきた。今月もレベル5から攻略を再開するけど、期待どおりというか謎解きがけっこう難しい。そのぶん解けたときの壮快感は格別なんだけどね。(不破淳郎)

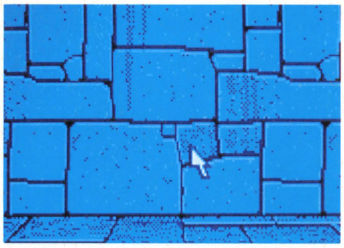
◀ドワーフいわく「悪しき者はゲートの向こうからやって来た」。



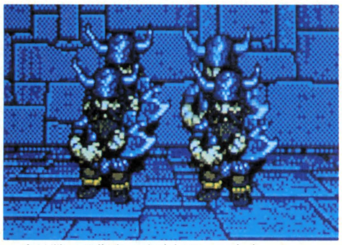
▲振り向けば落とし穴ができている。このエリアは時計方向に移動しよう。



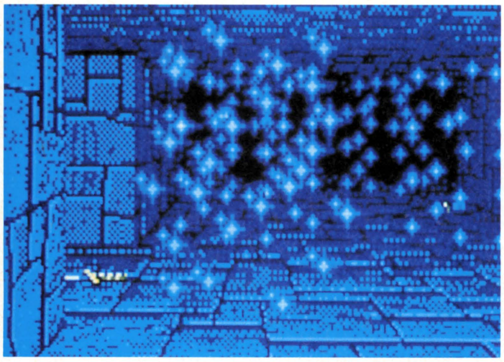
静かな廃墟で再戦を誓うドワーフたち　ヒスイのアイテムはゲートを開く鍵?



▲矢印の先にある小さな石。これがスイッチだ。



▲今は戦いの傷をいやすドワーフたち。



◀ここがワープだらけの部屋。大切なのは順番ね。

ドワーフたちの協力を得てさらに地下へ

外界への出口を塞がれ、半分は食料を見つけるために探索していたような冒険者一行。しかし今月の段階で、クリエイトフードの魔法を使えるまでにレベルアップしたのだ。この魔法があればパーティー全員をいつでも満腹の状態にできる。飢餓道の解説ってやつだな。これで探索もグッと楽に……なってなーい。いや最近簡単すぎるRPGが多い中、このゲームの「かむほどに味わい深く歯応えあり」ってところは好きなんだけどね。

では攻略開始。レベル5は南西エリアの探索から始めよう。ここで見つけた鍵はすぐに使っちゃいけない。あとで有効に使える場所があるのだ。

で、鍵を使わずに行ける場所が、自分の通った場所に落とし穴ができる通路。ここではプレートメイルを入手できる。さらにその場所から1つ奥にワープゾーンが隠されていて、これで新たな場所に移動できるってワケだ。

レベル5のタイトルからもわかるけど、ドワーフたちがキャンプしている場所がある。彼らの話をきちんと聞いて、そして友好的に対応しよう。ストーリーが見えてくるはずだ。またドワーフの僧侶は体力回復や死者の復活をしてくれるぞ。

まぁ意外と楽にこの階の探索は進むんだけど、やっぱりそのままじゃ終わらない。レベル6への正式な下り階段が、ワープゾーンの集中する部屋の奥にあるんだ。ここを越えなければ先へは進めないのだ。ワープを繰り返しながら途中にあるレバーを下げていこう。

さて、問題はレベル6からである。まず遭遇するモンスターが強い!　鳥人間のケンクって奴なんだけど、ヒットポイントが高いうえ魔法も使う。しかも集団で襲ってくることもあって始末が悪い。初めのうちは戦闘とキャンプでの体力回復を繰り返すコトになる。ここはじっくりパーティーのレベルアップに励もう。

しばらくすると黒いローブの男と出会った。おもしろい話を聞かせてくれるが、こいつは敵だ。会話終了と同時に猛攻撃をかけてくるぞ。ホールドパーソンの呪文が有効だから、まず奴の動きを止めてから戦闘に臨もう。まともに戦ったんじゃダメージが大きすぎる。

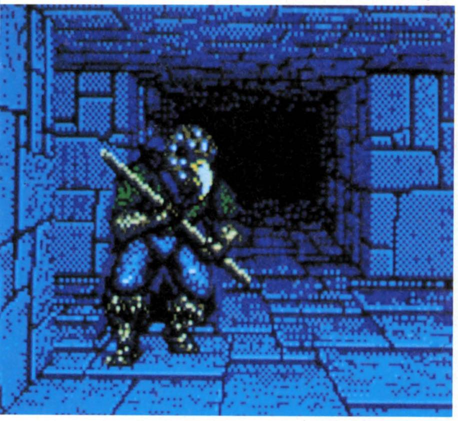
南東エリアに3つ並ぶ部屋。ここへ侵入する方法は、レベル5の落とし穴から落ちるしかない。けっこういいアイテムがあるからね、

行ってみる価値はあるよ。

レベル6からさらに下へ降りるには3つの鍵が必要だ。北西に左右対象の部屋があるけど、ここの2つの落とし穴の底にそれぞれ鍵が落ちている。わざと落ちて手に入れよう。問題は残る1つだ。

謎解きの答えはダーツが飛んでくる廊下にあった。なんであんなダーツが手に入ったのか？　そのあとすぐに使用するからだったんだ。廊下の突き当たりにある柵にダーツを置いていくと、壁が消えて隠し部屋への道が開く。最後の鍵はここにあった！　ほかにもメイス＋3なんかが隠されているから、マップを参考に空き部屋へチェックを入れよう。ちなみに柵へ置く武器はダガーでもOKだ。

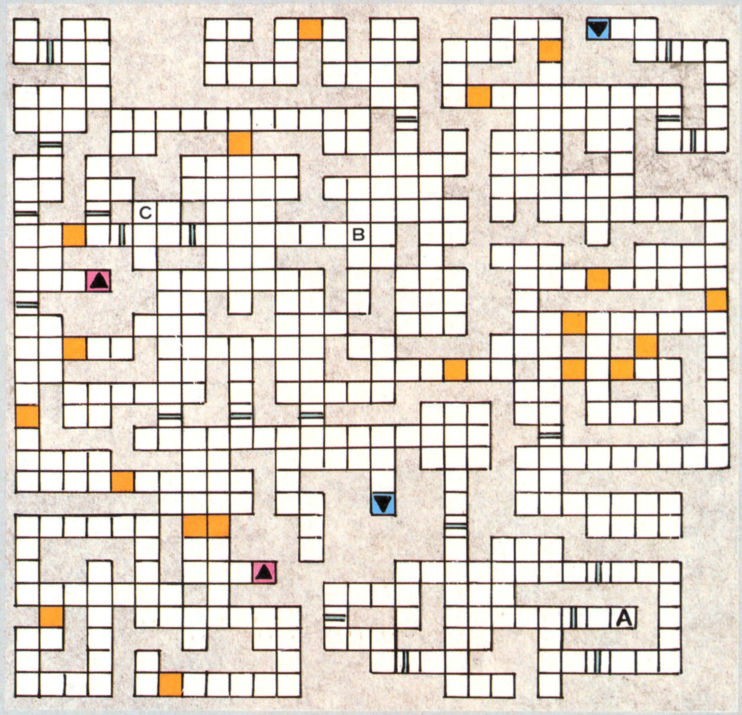
これから先も今までの功略が参考になるはず。レビューは今月で終りだけど、みんなガンバってね。



▼複数のケンクに通路で挟まれると、まず全滅。

▼野心的なコト考えてる黒いローブの男。

LEVEL 5 Dwarvan Ruins and Camp



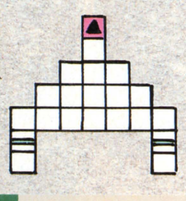
A：プレートメイルと鍵が落ちている。ここのワープゾーンは北に4つ、東に2つ行った場所へ移動だ。

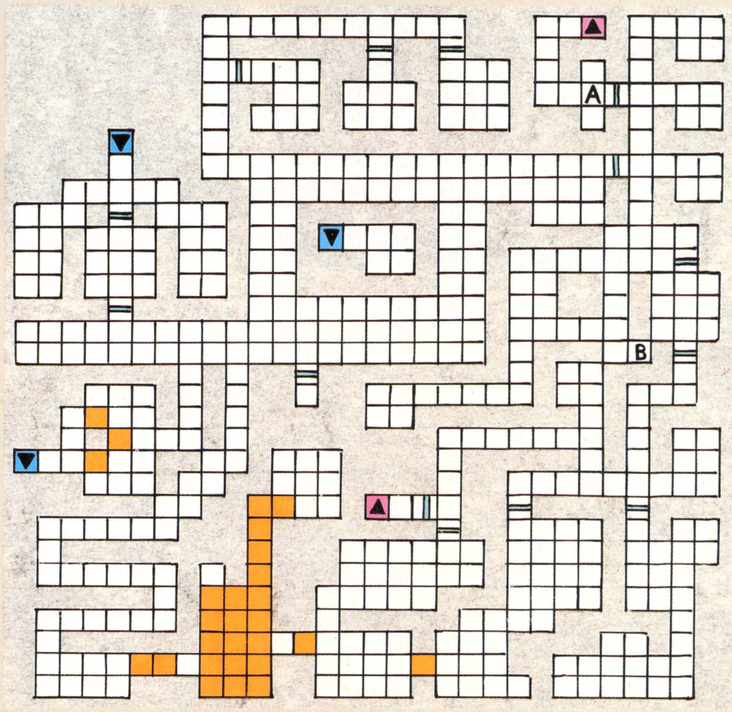
B：ドワーフたちがキャンプしている部屋はここ。

C：壁に小さい石のスイッチが隠されている。見つけにくいから注意しよう。

ワープがたくさんある部屋から抜けるヒント：まず部屋の入り口から北へ進みワープ。レバーを見つけたら必ず動かす。もし部屋の入り口に帰されても、さっきとは違う場所にワープするはずだ。

LEVEL 6 Bottom Level of Dwarvan Ruins





A：2つの踏み石はそれぞれに必要ない武器を載せよう。これで東側の扉が開く。

B：ここにいるのが黒いローブの男だ。強敵だがホールドパーソンの魔法で動きを止められる。

南東の部屋には腕にはめる防具、ブレーザーがある。ぜひ取っておきたい。レベル5の落とし穴から侵入だ。

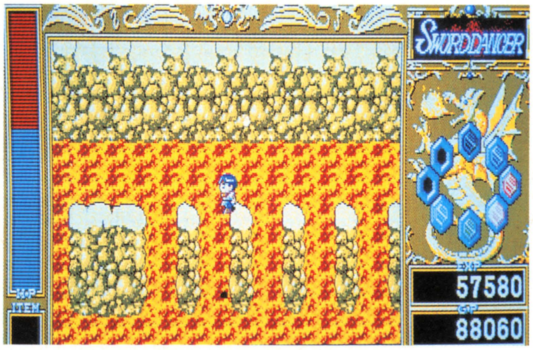
ソードダンサー

SWORD DANCER

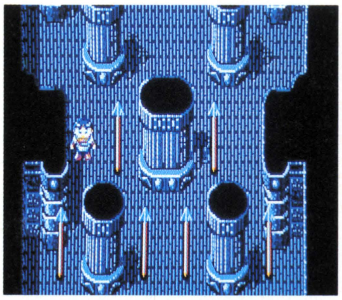
TGL　PC-9801VX／UXシリーズ　9,800円(税別)

5カ月にわたって連載してきたこの攻略法も、ついに今月で最終回。今回はゲームのエンディングまで、一気に突っ走るぞ。君は悪人たちをぶちのめし、捕われたセツナを救い出すことができるのだろうか？　さあ、最後の戦いを始めよう!!（バキュラみなみ）

悪の化身、黒龍ラザウォードを倒し、平和を取り戻せ!!

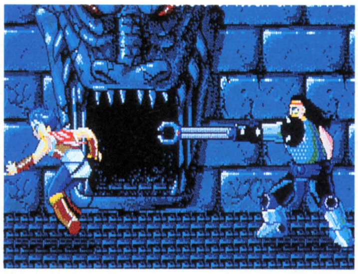


▲足場が非常に悪い熔岩洞窟。足を踏みはずしたら、一巻の終わりだ。



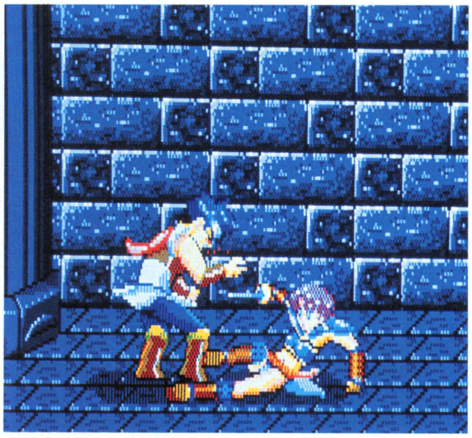
▲バランキア城内は陰湿なトラップが大量に仕掛けられているので、細心の注意が必要だ。

▲ジゼルがくの一の幻術にかかってしまった!!



◀顔半分がメカ化している、復讐鬼テムジン。

▲メカが重いのでジャンプできないんじゃないか？



▲ジゼルはいつもより攻撃力が上がっているのでなかなかやっかい。

仲間のテッタ、そしてジゼルが…

氷の洞窟を突破して、熔岩洞窟へたどり着いたヒエンたち。さぁ、ジュオーの本拠地へ突入だと思っていると、突然テッタが「ここからは俺の戦いだ。俺ひとりの力でジュオーを倒す」といい出した。

テッタとジュオーの過去の因縁を聞いたけれど、そんなことをいわれても納得できないぞ。ここまで一緒に戦ってきた仲間じゃないか。みんなでテッタを説得して熔岩洞窟へ乗り込むのだ!!

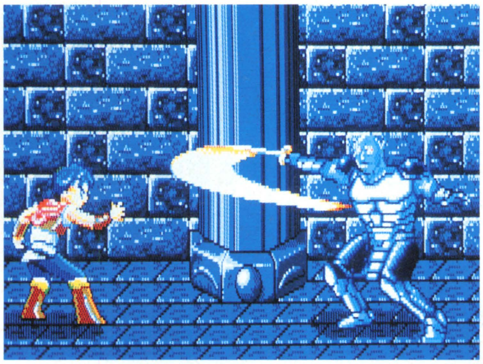
熔岩洞窟はジャンプが重要なアクションステージ。失敗したら、見るからに熱そうな熔岩の中へまっさかさまだ。ここでは途中で氷の爪を使い、熔岩を固める以外にはとくに難しいところはないが、足元には十分注意して進もう。

熔岩洞窟をクリアすると、ジュオーの城、バランキアがそびえ立っていた。ヒエンたちが城内へ入ろうとすると、巨大な人影が立ち塞がる。なんと死んだはずのテムジン！　全く執念深い奴だぜ。体をメカで補強しパワーアップしているが、ジャンプができないので、ヒエン落としなどで上から攻撃すれば必ず勝てるぞ。

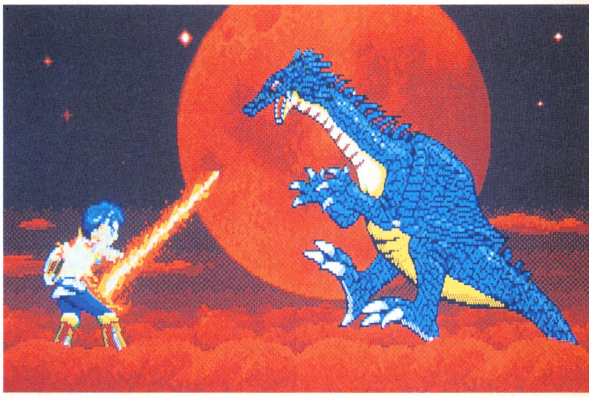
テムジンにとどめを刺すと、突然奴の体が爆発した。しまった、テッタが大ケガを！　しっかりしろテッタ！　だがテッタは「セツナ様を助けないと承知しないぞ」といって息絶えた。ついに仲間に犠牲者が出てしまった……。

テッタの屍を越え、城内を進んでいくヒエンたち。行き止まりには3つの魔方陣が。中央、左、右の順で魔方陣を踏むと扉が開いた。そこには、くの一が待ちかまえている。こいつは超弱いので楽に倒せるが、ジゼルの様子がおかしくなってしまう。ジゼルはくの一の術にかかり、ヒエンに襲いかかってくる!!「お願い、私を殺して!!」と叫ぶジゼル。ジュオーめ、なんて卑劣なやり方なんだ!! テッタだけでなく、ジゼルまで死なせなければならないとは……。

▲不敵に笑うジュオー。セツナを返せ!!



◀ジュオーは元ソードダンサー。そのうえ、ラザウォードの力によってパワーアップされているのだ。

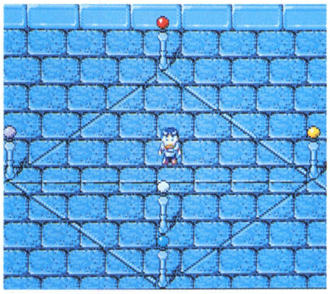


▲ラザウォードは体力も防御力もバツグンだが、根気よく斬りつけてやれば、必ず倒せるぞ!!

最後の力を振り絞って、敵を倒せ!!

ヒエンとアガディルだけになってしまったパーティーは、ジュオーのいるフロアへ着いた。ここは迷路になっているのだが、どうやってもジュオーのいる部屋へ行くことができない。だが、どうしたらいいんだぁと叫ぶのはまだ早い。よく調べるとフロア左下の壁が、ほかの場所より１段下がっている。ここから壁の上へ登ればいいのだ!! ジュオーの部屋の右にある泉で、ジュオーとの対決だ！

ジュオー、セツナを返せ！　と叫ぶと、「セツナなら隣にいるではないか」と笑うジュオー。まっ、



▲ゴイアニアの塔の三角陣。正しい位置に真珠を置けば、ラザウォードとのバトルだ!!

まさか……。アガディルの仮面が割れ、セツナの顔が現れた!! 彼女はジュオーに過去の記憶を消されていたのだ。「娘は宝石と交換だ」というジュオーに宝石を渡したが、セツナを返す様子はない。それならば、力で取り返すだけだ。覚悟しろ、ジュオー!!

▲こいつが悪の根源、黒き龍ラザウォードだ。奴を倒せば世界に平和を取り戻せるのだ。

ジュオーは距離が離れると、刀からウェーブを放ってくるので、接近戦に持ち込むのがコツだ。接近すると奴はワープしようとする。そのときにスキができるので、連続してダメージを与えよう。

ヒエンは苦戦の末にジュオーを倒したが、セツナと宝石はラザウォードのもとに……。セツナを追ってゴイアニアの塔へ急げ！

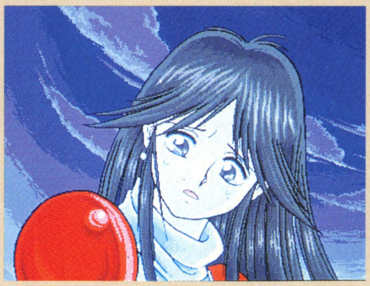
塔では３色の真珠を捜し出し、最上階にある三角陣の正しい位置に真珠を置けば、ラザウォードが現れる。真珠はすぐに見つかるし、置き方は左の写真を参考にしよう。

ついにラザウォードとの対決!! 戦うときには、パワーの実やシールドキャンディなどのアイテムで、ヒエンをパワーアップしておこう。奴の弱点は頭。ジャンプ斬りで正確に狙うのだ。世界の平和を取り戻すため、悪の根源、黒龍ラザウォードを倒せ!!

感動のエンディングシーンを全公開!!

ついに悪しき龍ラザウォードを倒したヒエン。ラザウォードが倒れたことにより、聖なる龍セイウォードが復活した。そして戦いで死んだはずのテッタとジゼルが、セイウォードの力によって生き返った!!　戦いは終わり、世界に平和が訪れたのだ。

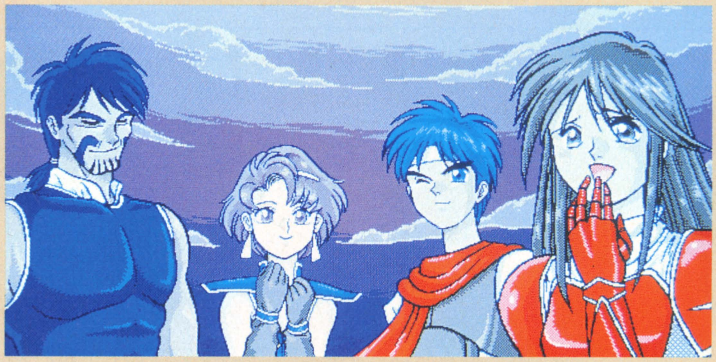
ハッピーエンドになった『ソードダンサー』だったけど、ぜひとも続編を作ってほしいね。もし、続編ができたらどんなゲームになるか、想像してみるのもおもしろいぞ。



またもや気を失ったヒエン。気がついて最初に見たのは、セツナの顔だった。

戦いが終わり、浜辺に打ち上げられたヒエンとセツナ。

ゴイアニアの塔が崩れ、その中から聖なる龍セイウォードが復活した！



セイウォードの力により、死んだはずのテッタとジゼルが生き返ったのだ!!

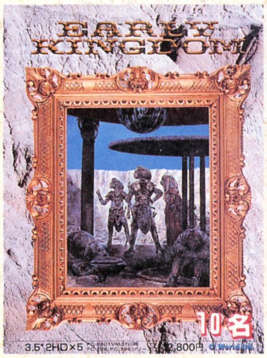
残暑見舞いだっ!

スペシャルグレートプレゼント

きつい残暑をお見舞いする意味をこめて、今月はスペシャルでグレートなプレゼント。びゅんびゅん応募してねん。

GAME SOFT

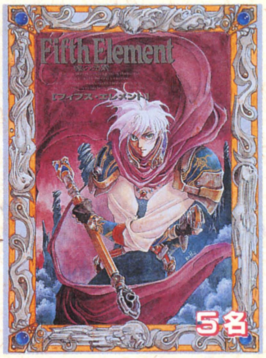
❶大戦略IV
(PC-9801VM/UVシリーズ)
『大戦略』シリーズ最新にして最強の作品。これやんないでWSLGを語るなかれってね。基本よ、これは。



❷アーリーキングダム
(PC-9801VM/UVシリーズ)
久々に登場した超大作RPG。システム、グラフィック、シナリオのどれをとっても文句なしの一作。やるべし。

❸レジオナルパワーII
(PC-9801VM/UVシリーズ)
好評だった前作を上回る完成度で、ただいまヒット中の本格派SFシミュレーション。辛口よん。

❹緋王伝
(PC-9801VM/UVシリーズ)
マルチウインドウズ・システムが冴える、ファンタジー・シミュレーションの秀作はいかがかな。



❺フィフスエレメント
(PC-9801VM UVシリーズ)
本誌「幻想学園」でおなじみの遊演体のハソゲーデビュー作がこれ ドラマチックなRPGであります

❻機甲装神ヴァルカイザー
(PC-9801VM/UVシリーズ)
SFアクションアドベンチャー好きは、これをもらっとくれ。力の入ったアニメーションがエエわぁ。

❼F-15ストライクイーグルII Plusオリジナルディスク/湾岸戦争シナリオ
(PC-9801VM/UVシリーズ)
人気フライトシミュレーターとオリジナルシナリオをパックした一本。フセインものけぞる湾岸戦争シナリオなの。

❽リューヌ伝説
(PC-9801VM/UVシリーズ)
もったいなくもありがたいパソゲー版『リューヌ伝説』。アクションぶいぶいでARPGの王道を行っております。

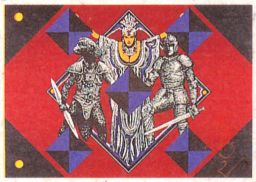
❾中華大仙
(X68000)
ちょいと古いが、今やってもおもしろすぎるコミカルアクションの名作を68ユーザーの皆様にあげる。

❿宇宙冒険少女NAMI
(PC-9801VM/UVシリーズ)
なんたって高速デリバリーサスペンスゲームってんだからすごいぞ。どのくらいすごいかは、やった人だけわかる。

etc

㉘ニフティサーブ Tシャツ 1名

㉙ニフティサーブ ウエストポーチ 1名



㉚『アーリーキングダム』オリジナルフラッグ 3名

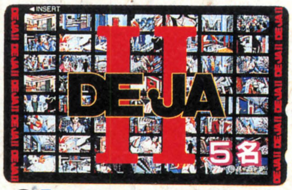
㉛『アーリーキングダム』ポスター 5名

㉜GBソフト『大工の源さん』 1名

注:PC-98のソフトに応募するときには、希望メディアを明記してください。

TELEPHONE CARD

⑪『幻影都市』テレカ　3名



⑫『DE・JAⅡ』テレカ　5名

⑬『サーク』テレカ　3名

⑭『ストファイⅡ』テレカ　5名

⑮ゴジラ対モスラテレカ　3名

⑯長谷川美術館テレカ　2名

⑰蔵のまち喜多方テレカ　2名

C D

⑱THE BEST OF KOEI Vol.3　3名

『信長の野望・武将風雲録』『伊忍道』『ロイヤルブラッド』『ランペルール』から選び出された20曲を収録。

⑲蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史　3名

先頃発売された同名ゲームのサウンドトラック。はるかモンゴルの地を思いつつ聴きほれてくだされ。

BOOK

⑳三國志Ⅲ武将FILE　3名

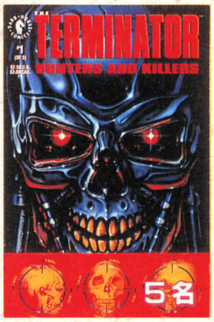
超ヒット作『三國志Ⅲ』に登場する武将データを網羅したファン必携のディープな一冊。さらにグレートなプレイヤーを目指して読め！

㉑爆笑クイズ三國志　3名

こちらは三國志にまつわるクイズを集めた本だ。笑いながらクイズにチャレンジするうちにいつの間にか三國志通になれるのである。

㉒リューヌ伝説Ⅰ　10名

これまた、ありがたくももったいない小説版「リューヌ伝説」。参加者が読んでも、非参加者が読んでもすこぶるおもしろいのはなぜ？

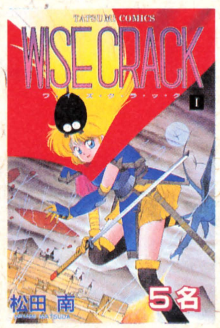


㉓TERMINATOR HUNTERS AND KILLERS　5名

「海外ソフト情報局」局長、トーレン・スミス原作のアメコミだよん。※要英文読解力。

㉔ぬいぐるみキャッチャーガイドブック　3名

この本を読んで、100円玉を食い荒らす憎いクレーンゲームを攻略しようぜい。



㉕WISE・CRACK　5名

南辰真画伯との妖しい関係が噂される松田南初の単行本。スーパー可愛いキャラとジーザス・クライストなストーリーを堪能せよ！

㉖士郎正宗画集INTRON DEPOT1　3名

SFコミックファンにはヨダレえろえろのカラー画集なのよね。

㉗コズミック・ファンタジー　3名

ケイブンシャノベルVシリーズ最新刊は、人気のRPG『コズミック・ファンタジー』のノベライズだ。読みごたえあり、ね。

㉝入浴剤 サンドラの湯 2名

㉞『ストファイⅡ』ジグソーパズル5名

㉟磯野カツオ貯金箱　1名

応募方法だよん！

官製はがき（今月に限りアンケートはがきでの応募は不可ね）に下の応募券を貼り、希望する賞品の番号、あなたの住所・氏名・年齢・電話番号と今月号でいちばんおもしろかった記事タイトルを明記のうえ下記の宛先までお送りください。抽選のうえこのページで紹介した賞品をさしあげます。締め切りは9月末日消印有効です。なお当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。

［宛先］

〒101　東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル4F　㈱新企画社　月刊ポプコム編集部「残暑見舞いだっ！　スペシャルグレートプレゼント」係

POPCOM 10月号 プレゼント 応募券

※このプレゼントに当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

提供：①システムソフト、②・㉚～㉛C²ワールド、③コスモスコンピューター、④ウルフ・チーム、⑤遊演体、⑥サイレンス、⑦マイクロプローズ、⑧ブラザー工業、⑨シャープ、⑪・⑬マイクロキャビン、⑫エルフ、⑭・㉞カプコン、⑮東宝、⑱～㉑光栄、㉔竹書房、㉕辰巳出版、㉖青心社　㉗勁文社、㉘～㉙ニフティサーブ、㉜アイレム

マルチメディア家電

フィリップス　CD-Iプレイヤー
CDI-205　¥140,000(税別)

Hardware Laboratory
ハード・ラボラトリー

世界共通規格のマルチメディアマシン。CD-I。
普通の家庭で誰でも気軽に使える新しいメディアは
僕らの暮らしに、どうかわっていくのだろうか？

CD-Iっていったい何だい

家庭電化製品なので、CD-Iソフトをトレイに置いて、プレイボタンを押すだけ。パソコンのような面倒臭い儀式はいらない。音楽用CD、カラオケ用のCD-Gも再生できる。

待たせて4年間
情報家電ついに登場

ポプコムでCD-Iを初めて紹介したのは、1988年のこと。なんだか夢のような遠い昔の話だ。その頃には、いまにも出そうな勢いだったけれど、実際に日本で発売されたのは、それから4年後の今年の春。難産の末、やっと世に出たって感じだ。また当時と違って、いまやゲーム機にまでCD-ROMがつく時代。遅れてきた真打ち（談之助さんのことじゃないぞ）、という印象すら受けてしまう。

そうはいっても、このCD-I。画期的なニューメディアであることには間違いない。誰にでも気軽に使える情報家電。しかも、発展性を秘めたメディアでもあるのだ。

では、そのCD-Iとは、いったい何だろう？　Iはインタラクティブ。「対話型」と訳される。でも、これだけじゃ、ピンとこない。

カンタンにいえば、CD-ROMの中に、音楽や絵、写真、アニメーション、文字などのデータをありったけ詰め込む。それを適当に組み合わせて、ひとつの作品に仕上げる。ユーザーは、それを自由に楽しむ、という具合。百科事典や写真集、カタログや絵本にすれば、絵や音楽、アニメーションが飛び出してくる。音楽ソフトなら、音楽のほかに、アーティストの写真やプロフィールなどが見られる。ゲームだって、同じように楽しめる。情報量はCDだから、圧倒的に多い。文字どおり、マルチメディアなのだ。

しかも、サウンドはCDかFM放送並み、（データ圧縮の違いにより、いくつかの規格がある）の高品質。絵も実写そのものが再生できる。動かすことだって可能だ。

CD-ROMとの違いは、それ単体の商品であること。なにしろ、家庭電化製品。テレビにつないで、ソフトを入れれば、すぐ楽しめるのだ。

付属のジョイスティック付きリモコン。これ1つで、すべての操作ができる。家電品的発想だね。でも、またリモコンが増えてしまう……。

別売のマウス（9,600円、税別）。ゲームには便利。付属ソフトの『パーム・スプリング・オープン』も、マウスのほうがやりやすい。そのほか、トラックボールも別売（15,000円、税別）。

発展するCD-I
その未来は明るい!?

CD-Iのもうひとつの特徴は、世界統一規格。もう、ソフトの対応を気にすることはない。CD-I用なら、世界中のソフトが楽しめる。

また、普通の音楽CDも演奏可能だし、カラオケ用のCD-G(CDグラフィックス)も再生できる。オトーサンも、これなら満足かな?

さらに、発展性のある規格も登場する。

ひとつは、フォトCD。先月号のニュースクリップで紹介した、ビデオを使った写真システムだ。1枚のCDに、100枚の写真を記録しておける。この10月から、コダックがサービスを開始するけれど、これがCD-Iで再生できる。

また、現在のCD-Iで弱いとされる動画機能も改善中。データの圧縮率を上げて、フル動画に対応させる。年内にも規格が固まる予定だ。そのほか、先月のニュースクリップに載ってた「CD動画」。この規格も、CD-Iプレイヤーで再生可能なのだ。

CD1枚に、LD1枚分のデータを入れた「CD動画」。フィリップスとビクターの共同開発。CD-Iで再生可能。

CD-Iソフトカタログ

発売されてるソフトは、40タイトル余り。そのほとんどが海外作品で、純粋日本製は少ない。マルチメディアに関しては、アメリカのほうが1枚上手だ。

GAME

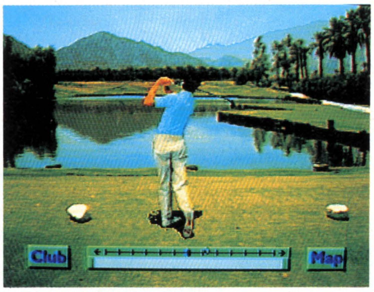
やっぱりSLGやAVGが主流。ほかに『ディフェンダー・オブ・ザ・クラウン』なども。

パーム・スプリング・オープン ¥9,800(税込)

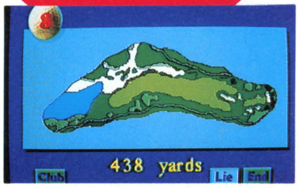
CD-I-205に付属のゴルフゲーム。3DタイプのSLGだ。全米の有名ゴルフ場から選ばれた18ホールが入っていて、そのグラフィックは、実写の取り込み画像(ただし、ほとんど静止画面)。そのうえ、テレビ中継さながらの実況アナウンス(英語!)と、観客の歓声が入っていて、臨場感は抜群。

実際のプレイも、かなり本格的。ホールの全体図を見て、クラブやアプローチを決める。風の影響や、フェアウェイ、ラフ、バンカーの違いもある。パーで回るのさえかなり難しい。

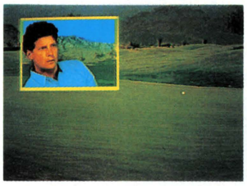
パットの加減がよくわからないのが難点。それでも、実写の威力で、けっこうのめり込める。サウンドもいい。



実写の取り組みが、気分を盛り上げる。



2つしかないロングホールの1つ、9番ホール、2オン狙って、イーグルトライだ!


ナイスショットのとき、得意気な顔が表示される。悪いときも、同様。

ショットに比べて、パットはわかりにくい。さあ、どう打つ?

ピンボール
¥6,800(税込)

ゲームセンターで定番のピンボールゲーム。台は、「サイバー」「ドッグファイト」「スプリングブレイク」「メルトダウン」の4つがあって、自分の好みプレイできるぞ。それぞれの台にテーマミュージックがついてたり、本物さながらの効果音が出るなど、サウンド重視の設計。動きも、2画面スクロールで、たっぷり楽しめる。いかにも、アメリカって感じの、アミューズメントソフトだ。

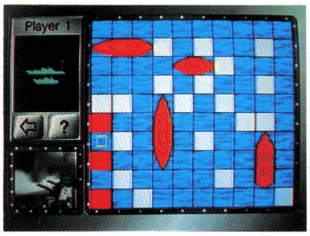
台は4つ。それぞれ、テーマミュージックもある。

女のコにボールが当たると、色っぽい声が……。

バトルシップ
¥6,800(税込)

懐かしのレーダー作戦ゲーム、といえばわかるかな。向かい合わせになって、縦横にマス目の区切られたボード上に艦隊を配置。そうして、相手の艦隊のいそうな座標を攻撃して、敵艦隊を沈めるという、例のゲームだ。これは、そのコンピュータ版。攻撃するとき、左スミのウインドーに実写アニメが出るのが、CD-Iのパターンだ。

効果音も、実戦さながら、単純なゲームなのに、けっこう迫力が出るのだ。そのせいか、わりと熱中できる。対戦相手も、コンピュータ、人間の2通りから選べることができるぞ。



左スミの攻撃表示が、いかにもCD-I。

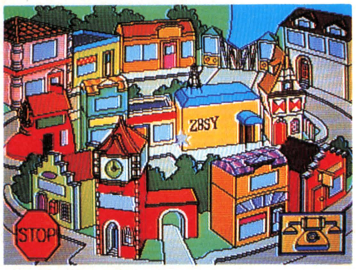
Hardware Laboratory

子ども

家電だけあって、子ども向けの教育ソフトは数多い。やはり海外作品がダントツにいい。

Richard Scarry's Busiest Neghborhood Disc Ever

¥6,800（税込）



BUSY TOWNの全景。

これこそインタラクティブ、って感じの子ども向け教育ソフト。でも、教育といっても堅苦しい内容じゃない。BUSY TOWNという、動物たちの住む架空の街を舞台に、いろんなことが楽しみながら学べる。たとえば、お菓子屋さんに行けば、クッキーが作れるし、新聞社では、自分の名前入りの新聞を印刷してくれる。仕掛けはたくさん、遊びやギャグも豊富。また、画面はいつも何かが動いているので、見ていても飽きない。子どもだけでなく、大人も十分楽しめる。国産メーカーは、ぜひ見習ってほしいな。英語版。

新聞社。マスコミはいつも忙しい。

名前をタイプすれば、新聞に印刷してくれるぞ。

セサミストリート 文字遊び

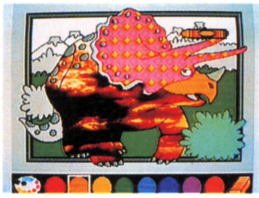
¥6,800（税込）

セサミストリートの愉快な仲間たちと、遊びながら学べる教育ソフト。案内するのは、クッキーモンスター。姉妹編に、「数字遊び」もある。ただし、英語版。

ぬり絵遊び

¥5,800（税込）

タイトルそのままの「ぬり絵ソフト」。ぬるだけじゃなく、お絵描き機能もついてるから、ヘタなCGツール顔負けだ。日本語吹き替え版。『II』もある。



etc.

百科事典的ソフトなど、データ中心のものは、CD-Iのひとつの柱。大容量が生きてくる。

斎藤由貴「ANNIVERSARY」

¥5,800（税込）

デビュー曲「卒業」より。バックは富良野。

「記念日」をテーマにした、4つの絵物語を、斎藤由貴が朗読。このほか、「家族の食卓」「卒業」「MAY」など、斎藤由貴の歌が4曲入った、イラスト物語＆ミュージック・ソフト。どうかな？　と思ったけれど、けっこうていねいな作り。アイドルのヘンなプロモーションビデオよりも、出来はいい。また、PCエンジンのCD-ROM²の初期に発売された小川範子のソフト（『No・Ri・Ko』）に比べれば、雲泥の差だ。ちなみに、この欄が大きいのは、ひとえに担当者が斎藤由貴のファンだからである（というウワサ……）。

記念日（アニバーサリー）にちなんだ絵物語が4つ。朗読付き。

フローレンスのルネッサンス

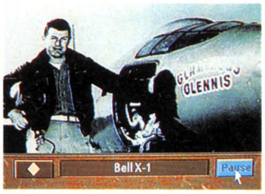
¥8,500（税込）

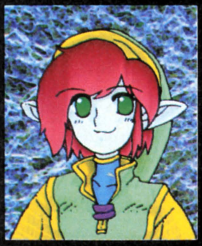
ルネッサンスの絵画や彫刻などが、解説付きで楽しめる。どう見るかも、ユーザーしだい。CD-I版「日曜美術館」ってところかな。日本語吹き替え版。

スミソニアンの秘宝

¥8,500（税込）

スミソニアン博物館の膨大なコレクションを紹介。音声解説付きの写真集っていう感じ。こういうソフトも、CD-Iの得意分野だ。探索機能も充実。英語版。





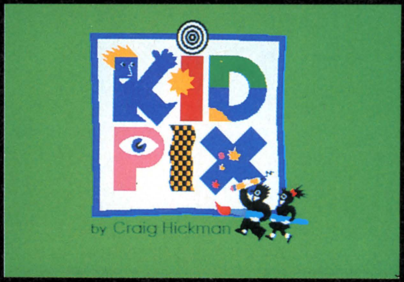
CG CONSULTING

驚異のCG相談室

この号が皆さんのお手元に届く頃には楽しい夏休みも終わっちゃってるはず。休み中遊びほうけていた面々は今頃ヒーヒーいいながらたまりにたまった宿題をかたづけている頃ではないかしら。おーほほほ、いいざまね！　それは呪いよ！　バカンスを楽しめなかったおねーさんの呪いなのよ!!　ぞんぶんに苦しみなさい！　おーほほほゲホゲホ……(自暴自棄で悪い魔女モード中のリンダ)。

リ：相談室長のリンダ霧山だす。
バ：お手伝いのバイオロボット柳です！
リ：え〜、『ゼルダ』いまだ終わりません。ガノンタワーでお休みどす。とほほ〜。おうち帰りたいよ〜。帰って続きがやりたいよ〜!!　せめて自分のお布団で寝たいよ〜!!
バ：よし！　その怒りをキャンバス、もといモニターにぶつけるのだ！
リ：うりゃぁぁぁぁぁ！　ガッシャーン!!
バ：マウスをモニターにぶつけてどうする!?　お、血走った目でこっちを見ている？
リ：うきゃ！　あきゃきゃきゃきゃ!!
バ：あ、姐さんが壊れた……。ま、いっか（よくないって)。

入試に受かり、FM TOWNS IIを手に入れたのでCGを描いてみたいのですが、FM TOWNSでどうやって描けばよいのかわかりません。どういう機器やソフトを購入すればよいのですか。またそれらのソフトでの描き方などを教えてください。



▲オリジナルのMac版と同じタイトル。知っている人はニヤリ。

KID PIX

富士通　FM TOWNS 10,800円（税別）

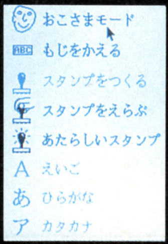
リ：ドット単位での完成度なら『Z's STAFF』か『TOWNS　Paint』ってとこかな〜。それも大事なことだけど、思うがままに筆を進めていく楽しさっていうのも大事だと思うんスな。その部分を徹底的に追求したのがこの『KID PIX』。ツール使用時に音がするっていうと、なんだそれだけかっていわれちゃうかもしれないけど、これがエライ気持ちよくって。ブラシなんかにしても、なんじゃこりゃ(笑)的な（いい意味で）変なタイプのものをたくさん持っています。コンピュータで絵を描く利点を、環境方面に求めたソフトっていえるのかな。

バ：CGって難しいんじゃないかな〜、みたいな不安を、ふっとばしてくれますよね。

リ：上級者の人は、絵のファイルが一般的なTIFF形式なので、このソフトで下絵を描いてほかのソフトで仕上げるとか、逆に最後にこのソフトのさまざまなエフェクトで効果を加えるという使い方もできるかもしれませんね。

▲これが操作のメインとなるツール群。
▼ここからさらに希望のツールを選ぶのだ。

▲細かいことは忘れてGO！



▲変なツールがもっとある。使い道に困ると思ったら、頭が堅くなってきた証拠だ！　音を伝えられないのが残念。

◀メニューバー内にあるお子様モード。セーブなどの危険な(笑)コマンドがフリーズされる。

おもしろCGツール

マルチペイント

シー・ラボ　PC-9801 14,800円（税別）

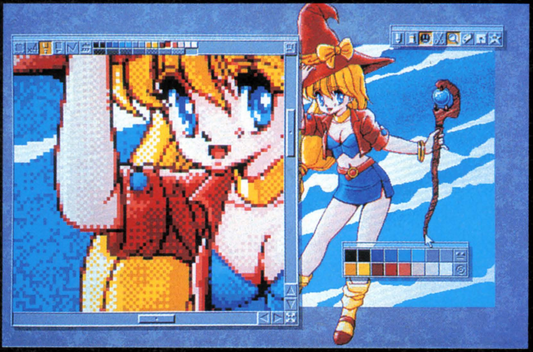
リ：ツール紹介の2個目は、98用の『マルチペイント』。原型は『まぐろペイント』っていうフリーソフトなんだけど、これが、プロの絵描きの方が作ったうえに、ネットグラフィッカーたちのハードな要求にもまれて進化してきたとんでもなくすごいソフト。今回の発売で、フリーソフトウエアゆえ企業での使用が許されなかった某絵描きが「これでおおっぴらに使える」って、叫んだとか叫ばなかったとか(笑)。

バ：姐サン、自分のこといってないか？

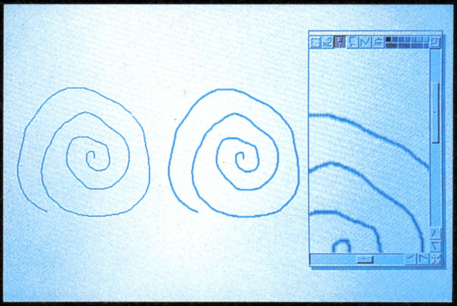
リ：いやまぁ、そこらへんはおいといて(笑)、誰もがこのソフトを特殊な知識なしで使うことができるようになったことを、私は素直に喜びたいと思います。

バ：んじゃ、どこらへんがどうスゴイのかを一発。

リ：まずはサイズ可変、画面いっぱいにまで広げられるルーペ機能と、右クリックで画面上の色を拾えるスポイト機能でしょう。ほとんどマウスを動かすことなくスピーディーに線や色の修正をすることができます。それから強力なマスク機能。ルーペウインドー内でも機能するのがうれしい。それから、タイル機能が独特でね。普通、任意の2色を組み合わせてモザイクを作るでしょ。このソフトの場合、色とパターンを選んで筆を動かすと、下の色とのタイルで塗っていってくれるわけ。選んだ色と透明色でタイルを作っていえばわかってもらえるかなぁ。あたしは勝手に『透明タイル』とか呼んでるけど、使ってもらえば一発なんだけど、"16色のツールって、こうでなければいけなかったんだな" 的なわかりやすく使い勝手のよいシステムと構成なんよ。Macにもないよ、こんな素敵なソフト。あたし、これが使いたくって98買ったんだよね(笑)。



▲ルーペ、マスクウインドーを開く。ルーペウインドーの上部に、透明タイルが置かれているのがわかるだろうか。この状態でほとんどの作業が終了してしまう。素晴らしい設計である。



▲16色ながらぼかしツールなども装備する。

▲強力なエフェクトも多数装備。試すだけでも楽しい。

バ："手描き風CG" を描くためのソフトとしては最強って評判は、まんざらでもないってわけですね。

リ：値段も手頃というか良心的だし、これはぜひ入手してほしいなと思います。

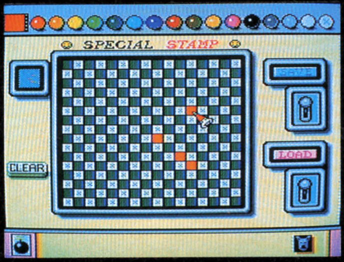
マリオペイント

任天堂　スーパーファミコン　**9,800円**（税別）

リ：説明不要とは思いますが、SFC用お絵描きソフトです。マウスとマウスパッド込みで9,800円。量販店で購入すれば、SFC本体込みで『Z'S STAFF KiD98』の定価と同じくらいの値段で手に入ってしまうというスゴサ(笑)。こんなコストパフォーマンスの高いグラフィックツール見たことないぞ。
バ：ほれこんでますね〜。
リ：えへへ。とりあえずツールの種類としては、左で紹介した『KID PIX』と同じタイプ。描くこと自体を楽しむためのソフトって感じ。ルーペ機能は持ってないんだけど、逆にそれがこのソフトの性格を物語ってるんだと思います。
バ：お子様向けじゃないんですか？
リ：それがね、しっかりお絵描きソフトになってるんよ。使った感じは、落書き帳にクレヨンでガジガジ風っていうと、なんだかちょっといい加減っぽいけど、自分が描きたいものが描けそうだっていう信頼感があるのよね。肩肘張らず、さくさく描いていると、時間がたつの忘れちゃうのだ。それから、アニメーション機能と、ミュージック機能がついてるんだけど、これがまた楽しい。とくにミュージック。あたしってば、どんなに頑張っても変な曲しか作れないのね。それがまた楽しくって(笑)。
バ：いちいち聴かされるほうはたまったもんじゃないぞ。
リ：絵を描くという行為をゲームに変えてしまったソフトっていったらほめすぎかな。ぜひ触ってほしいソフトです。

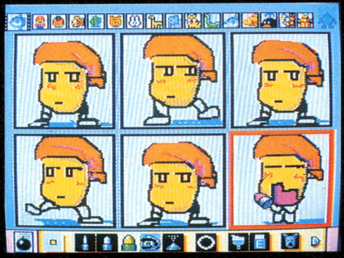
▲タイトル。たくさんの秘密が隠されている。

▲基本画面。基本的なものはちゃ〜んとそろっている。犬のアイコンがアンドゥ。ワンドゥってことかな。

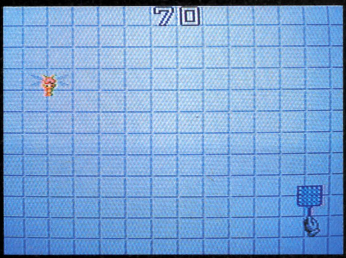


▲タイル制作所。透明タイルが作れるのだ。

◀上のアイコンが音の数々。五線譜に張りつけて曲を作る。曲名は"ほげほげヨッシー"。


▲アニメーションは4〜8パターンで。

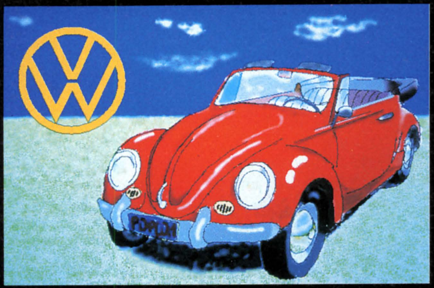
おまけ

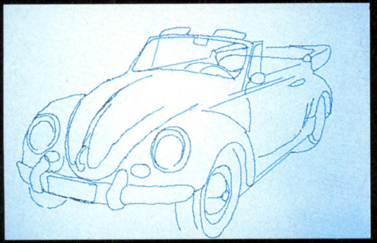


一挙紹介特別企画！

さらにしつこく

GRAPHIC TOOL WATCHING


ラ・バンバ入魂のVWビートル。イマイチかな？


デジタイザーってホントに便利。ラップスキャンなんかしなくても、この程度の線画は朝メシ前。

アートツール水彩

NTTデータ通信　PC-9801　198,000円（税別）

NTTデータ通信の『アートツール水彩』は、CGツールというよりも、むしろ水彩シミュレーターといった感じ。従来のCGツールでは難しかった、にじみやぼかしを簡単に表現できる。専用のグラフィックボードのおかげで、98でも3万2千色が同時に出せるからだ。さらに、入力装置として、デジタイザーが付属しているので、まさに絵筆と同じような感覚でCGを描くことができるのだ。

色を作るのは、複数の色をまぜることで行う。RGB、HSVでの色作りに慣れている人はとまどうかもしれないが、小学校の図画の時間を思い出させるような、楽しい作業だ。筆先につける色の選択のほか、水分の量も加減することができる。水分の量を多くすると、前に塗った色とまざり合い、本当に水彩のようなタッチが表現できるぞ。もちろん、ルーペ、コピー、拡大縮小といった、CGならではの機能も充実。重ね合わせなどの処理も自由自在だ。

絵と文字の両方で表示されているから、とってもわかりやすいアイコン類。お子様でもOKね。

はみだし MAIL BOX

リ：いつも楽しいお便りをありがとうのコーナーです(笑)。
バ：ごきぶりハンターに志願してくれた皆様、ありがとうです。
リ：結局ガスガンで壊滅させました(笑)。けけけ。ざまみれ〜。
バ：……BB弾全部拾っとくように。
リ：ツェクさんイラストありがと。例の件は笑って許してね♪　ではまた！

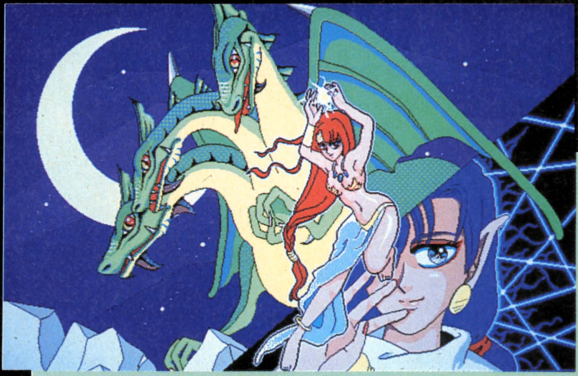
〒101　東京都千代田区神田神保町3-3-7　昭和第2ビル4F
(株)新企画社　ポプコム編集部「CG相談室」係

CG GALLERY

CG大賞

無題／ミーちゃん（新潟県）●PC-9801VM／Z's STAFF KiD98
な、なんとびっくり！　イラストコーナーのアイドル、ミーちゃんが、とうとうCGに進出してきました。紙に描いて上手な人は、CGもやっぱりうまいんだね～。色使い、構図ともにベリーグー。スキャンなしで、いきなりマウスで描いたそうですが、本当におみごとですな。

最近みんなレベルアップしてるね～。ここ数カ月の投稿作品を眺めていると、つくづくそう思う。CGそのものの実力が伯仲してくると、描く題材も厳選しないとね。今いちばん多いのはファンタジー系かな。このページの編集担当者の好みでいうと、車関係の掲載率が高いぞ。なおかつF 1じゃなくて市販車ね。



無題
大山貴子（大阪府）
●PC CLUB／Z's STAFF　KiD98
あ、貴子さんったらあたしと同い年だ(笑)。影のつけ方などはイマイチな感じですが、ていねいに描いてあるのがいいですね。

不思議な石
愛子＆由妃（埼玉県）
●PC-9801RX/Z's STAFF KiD98
いとこ同士の２人組の合作。女の子と大きな魚を愛子ちゃんが、背景を由妃くんが描いたそうです。息がピッタリ合ってますね。

ヴァルキリージャベリン！
M.ツェクトラ（富山県）
●PC-9801RX／Z's STAFF KiD98
陽ｃｈａｎさんのファンだというツェクさんの作品。相変わらずタイルの使い方がおみごとです。みんなも参考にするように。

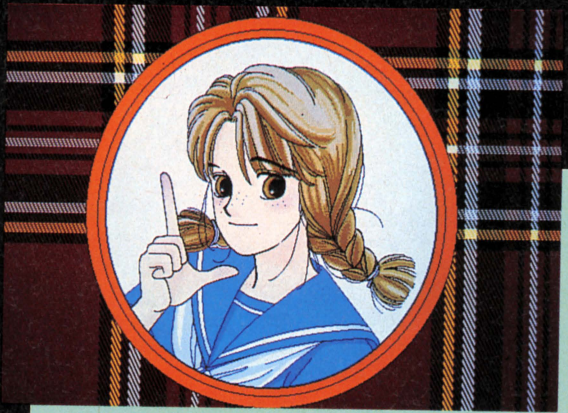
応募方法

作品は、住所、氏名、年齢、電話番号、使用したパソコンの機種、ツール名を明記した紙を同封して、ディスクで送ってください。また、ディスクは返却できませんのであらかじめご了承ください。投稿作品の制作手順（マウスで描いたか、キーボードで描いたかなどのほか、スキャナーやビデオ入力を使用したか）をできるだけ詳しく書くこともお忘れなく。使用機種、制作手順などを考慮したうえ、掲載作品を選考いたします。キミのセンスで描いたオリジナル作品を優先して掲載しますが、完全なオリジナル作品でない場合には、参考にした資料名、原著作者名、発行先なども書き添えてね。

©日本ファルコム、高橋留美子／小学館・キティ・フジテレビ

3位

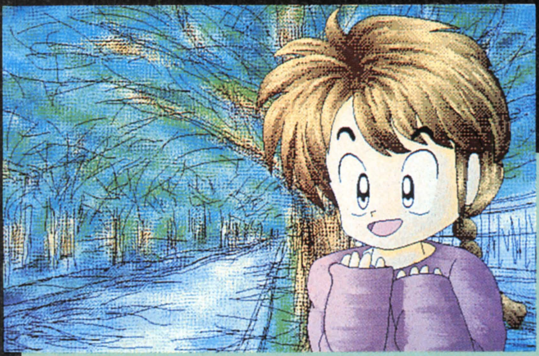
ランボルギーニ
有馬典明 （静岡県）
●X68000／Z's STAFF PRO68k
インテグラに乗っている、ホンダ党の有馬君。今回はランボルギーニです。自分の絵柄を模索中とのことですが、このCGだって素晴らしいよ。



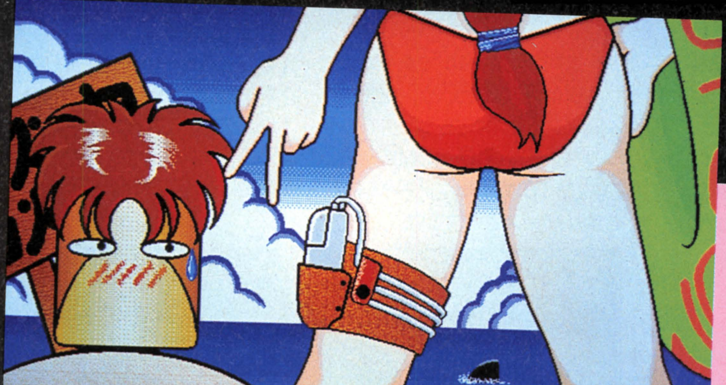
はじめちゃんが一番！
小野寺博道 （岩手県）
●PC-9801VX／Z's STAFF KiD98
渡辺多恵子先生も、こころよく掲載許可をくださいました。スキャンなしでこれだけ描けるんなら、次はオリジナルにも挑戦してみて。

2位

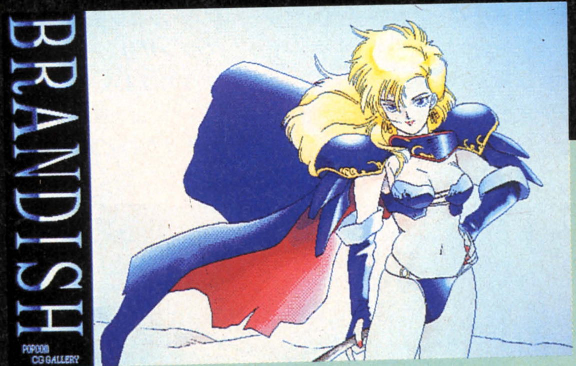
キドラマスター／堀威隼人 （福岡県）
●X68000／Z's STAFF PRO68k
制作時間は約11時間、スキャナーは未使用だそうです。ネットにCGをアップしている人たちって、やっぱレベルが高いみたい。気合いが入ってんのかな？



無題
S.K （三重県）
●PC-286BOOK／Z's STAFF KiD98
こちらもマウスオンリーの作品。「衝動的に描いた」そうですが、ラフな感じがかえっていい味を出しています。



今月のリンダのオシリ♡
夏だ海だCG相談室だ!!／草間晃 （茨城県）
●PC-9801DX／Z's STAFF KiD98
けっこーいいケツしてるんだ、あたしって（おほほ）。でも、太モモにマウスをつけておくっていうの、カッコいいなぁ。拳銃使いみたいで。今度やってみようっと。



無題
村田重幸 （埼玉県）
●PC-286VF／Z's STAFF KiD98
11月号別冊の表紙がベースになった作品。ちっと背景がさみしかったかな。パレットをあまらせるのはもったいないザンスよ。

Foreign Software Intelligence Agency

海外ソフト情報局

トーレン・スミス
TOREN SMITH

1960年カナダ生まれ。オートバイ・レーサー、プログラマーなどの職を転々としたあと、日本アニメとの出会いで人生が変わる。ビールが好きで、カラオケはキライ。ちなみに奥さんは日本人。

IBM-PCも、いよいよマルチメディア化！　おなじみの『ルーム』がCD-ROMで登場する。そのほか、鉄道ファンなら泣いて喜ぶ異色ソフトの紹介も。

マルチメディアRPG

ルーム CD-ROM版

LOOM　ルーカスフィルム・ゲームズ　$59.95

物語は、ここ――〈グレイト・ルーム〉の地獄から始まる。

すべての初心者に心暖まるRPGを

『ルーム』が初めてゲーム界を直撃し、センセーションを巻き起こしたのは1990年のこと。想像力豊かな物語とユニークなインターフェース、抜群に美しいグラフィック、優れたサウンド――『ルーム』は間違いなく、最高級のコンピュータRPGだった。が、その一方で、ゲームの難易度が低すぎるとケナすゲームファンや評論家が少なくなかったのもまた事実（まる1日かからずにクリアしてしまったことで不満を並べ立てたレビュアーがたくさんいたのを覚えている）。

今考えてみると、『ルーム』が簡単すぎるという非難は（ぼく自身の感想も含めて）的はずれだったと強く思う。コンピュータ・ゲーム初心者が『ウルティマⅣ』や『ファルコン3.0』を買って、途中でウンザリし、ギブアップしてしまうのはよくある話。その結果、「コンピューターゲームっておもしろそうだけど難しすぎて」と敬遠されることになる。『ルーム』はその点、入門用のレベルでありながら、品質は最高級という、世にも珍しいソフトなのである。

この『ルーム』CD-ROM版、日本ではFM TOWNS対応バージョンが去年リリースされているし、PCエンジン・スーパーCD-ROM²対応バージョンももうすぐ出るそうだけど、PC/AT互換機ユーザーのために、あらためてこの欄でとりあげてみたい。

スクリーンの下方に見える棒が、ボビンのディスタッフ。

重要なアイテムの場合だけ、スクリーン下部にアイコンとして表示される。

鍛冶屋ギルドは、よそ者にはあまり友好的ではない。

映画を思わせる出来 さすが、ルーカス!

ゲームの背景となる物語は、よくできたファンタジー小説さながら、細心の注意をもって組み立てられている。プレイヤーは、まず最初に、付属のCDで30分間の音声ドラマを聞いて、舞台背景やストーリーの予備知識を与えられる。ルーカスフィルムの製作だけあって、ドラマはハリウッド製メジャー映画を思わせる質の高さだ。『ルーム』の世界は、〈ギルド〉の世界。聖職者、羊飼い、鍛冶屋などがギルドを作り、それぞれの秘伝を守り伝えている。こうしたギルドのひとつが、織物師ギルド。最初は着物を織るだけだったが、数世紀を経て、現実という織物そのものを織る力を獲得するまでにいたった(この設定を聞いて、クライブ・バーカーの傑作ダーク・ファンタジー『ウィーヴワールド』を思い出す人もいるかもしれない。なお原題のLoomは、〝機織り機〟という意味)。

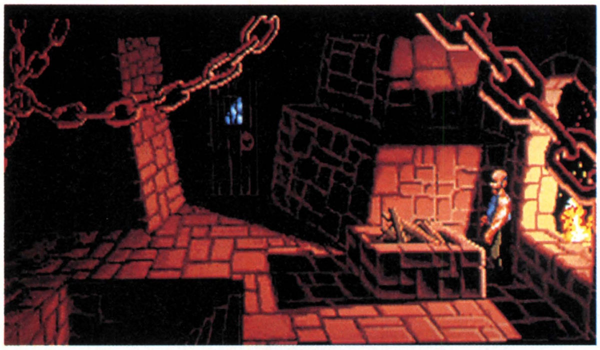
プレイヤーが演じるのは、主人公ボビン・スレッドベア。物語の冒頭で、ボビンは〈グレイト・ルーム〉のほころびが、世界全体を崩壊に導こうとしていることを知る。織物師ギルドの人間はひとり残らず逃げ出してしまったが、ボビンは謎を解くため、ただひとり残る……。

インターフェースはとても単純で、最初から最後までポイント&クリックだけ。コマンドを打ち込む必要はない。魔法の処理はユニークそのもののシステム。織物師であるボビンは、ディスタッフ(魔法使いの杖のようなもの)を使って、目的物に対し、〝魔法を織る〟ことができる。まじないはすべて、4つの音符からなるメロディーで表現される。

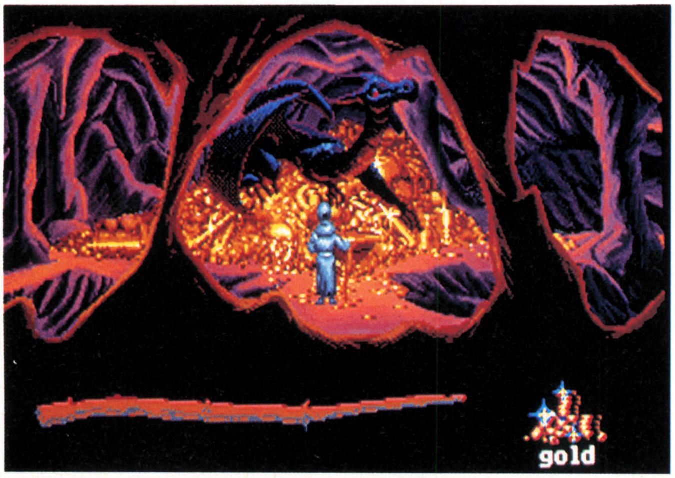
このゲームでは、音楽がとても重要な役割を果たす。CD-ROM版にはデジタル音声のオーケストラ演奏サウンドトラックが付属。マーク・フェラーリによるぜいたくなビジュアルも、256色VGAまで拡張されている。いちばん大きいのは、ゲーム中のせりふがすべて音声化されたこと。ゲーム自体には変化はないし、その必要もない。オリジナル版と同様、初心者もうんざりしないで、楽しくプレイできるはず。功績の大半は、ブライアン・モリアティがデザインした〈ラバー・ウォール〉アプローチにある。これは、ゲームのほうでプレイヤーをおおむね正しい路線に保ってくれる機能で、途中で行き詰まってしまうことはまずありえない。

コンピュータRPG入門には最適の『ルーム』、すべての初心者にこのゲームを強くおすすめしたい。もともと出来のいいゲームだけれど、CD-ROM版は、間違いなくその価値ある改良バージョンである。

織物師ギルドのほかのメンバーは、このところ意気消沈している。



『ルーム』はかなり安全なゲームだが、それでもボビンが深刻なトラブルに見舞われる可能性のある場所がいくつかある。



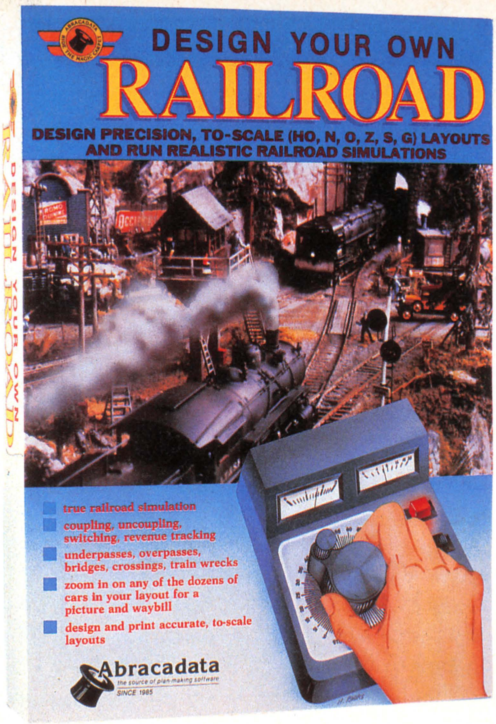
ドラゴンは、きみにとって黄金以上に価値のある何かを持っている。

この白鳥が本当にお母さんだなんてことがありうるんだろうか?

ディスプレイの中のミニチュア鉄道

Design Your Own Railroad

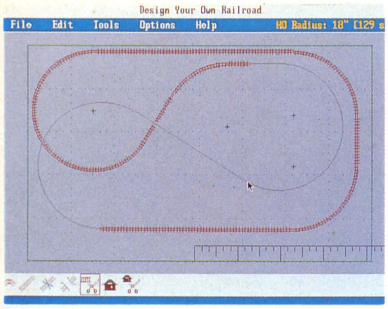
アブラカデータ　$59.95



本物の鉄道模型レイアウトの写真をあしらったボックス。

パソコンを使って鉄道模型を楽しもう

厳密にいえば、『Design Your Own Railroad』(鉄道敷設の手引き＝以下、『DYOR』と略) はゲームではない。簡単なゲームも含まれているが、むしろ、鉄道模型セットをコンピュータ化したものといったほうがいいだろう。鉄道模型の楽しみを知っている人なら、この最高級プログラムはきっと気にいるはずだ。



路線を敷くのが第一歩。

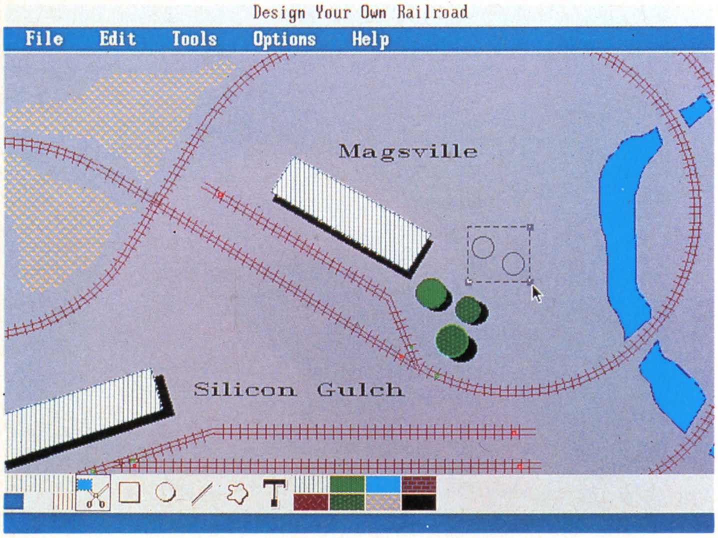
『DYOR』があれば、鉄道模型レイアウトをコンピュータ上で設計、建設することができる。その際、特別なCADシステムを使用する。自分の家で本物の鉄道模型をレイアウトしようと計画中の模型ファンには、完璧な時刻表を組み上げるための最上の手段も提供してくれる。このソフトで作った時刻表は、あとでプリントして、鉄道を敷くのに使うことができる。そして本物の鉄道模型を敷くだけの時間もお金も場所もない人間にとって、『DYOR』は次善の選択だろう。

よくできたマニュアルには、わかりやすい時刻表と極上のイラストが満載されていて、ほんの数分でうまく線路を敷けるようになる。線路を敷いてしまえば、あとは森や川、建物、橋など、何十種類もあるアイテムをそこにつけ加えることができる。また、付属の簡単な作図／彩色プログラムを使って、こうしたアイテムに着色したり塗り変えたりすることも可能。幅広いストックの中から機関車と車両を選べば、自分だけの列車を走らせるのも朝飯前。各車両についても、彩色プログラムでカスタムメイドの色が塗れる。

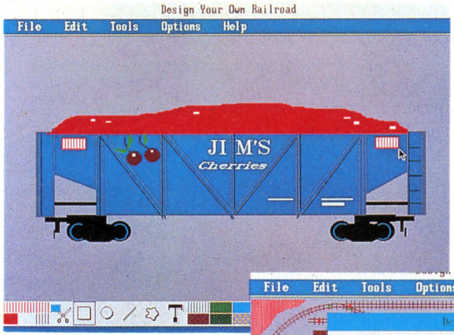
こうして列車がかたづいたら、いよいよ自分の新しい鉄道を走らせるときがくる。コンピュータ版のレイアウトも、やることは普通の鉄道模型レイアウトと同じ。それぞれの路線に何両かの列車を走らせ、それぞれを個別に制御する。速度のコントロールとポイント切り換えは簡単にできるけれど、それでも気をつけて。列車を衝突させてあちこちに残骸を残す可能性は常にある――本物の模型レイアウトの損害を修復するよりははるかに楽だけど。

設計プログラムに付属する簡単な「切り換えパズル」ゲームは、基本システムだけ取り出すと、おおまかに見て『レイルロード・タイクーン』に似ている。プレイヤーは貨物をA地点からB地点へと、最も効率的な方法で運ばなければならない。まず予定を立て、その予定を守って列車を運行し、金を稼ぎ、衝突を回避する。『レイルロード・タイクーン』と違って、切り換えには車両の並べ換え作業も含まれているため、ずっと難しくなっている。

鉄道模型に興味のある人なら、『DYOR』は必携のソフト。『レイルロード・タイクーン』が好きで、もっとメカニックな観点から鉄道を動かしたいと思っている人も、きっと『DYOR』が気に入ると思う。しかし、『レイルロード・タイクーン』の続編が希望なら、ほかをあたったほうがいい。『DYOR』はゲームというより、ツールなのだから。　（訳　大森望）



次に、建物や陸橋、木立などをつけ加える。



簡単な彩色プログラムを使って、自分だけの鉄道車両を作ることができる。

付属のゲームは、簡易版『レイルロード・タイクーン』の趣。

今月の気になるソフト

アウト・オブ・ディス・ワールド

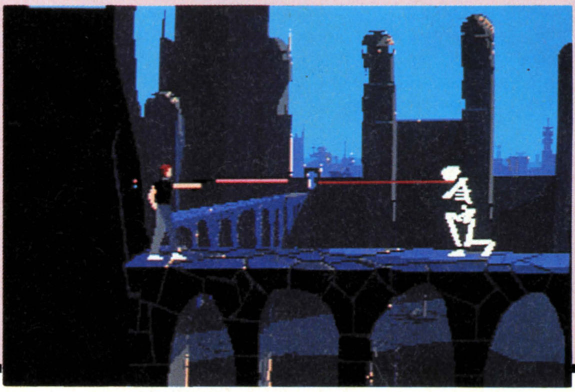
Out of This World インタープレイ $59.95

グラフィックは単純だが、非常になめらか。

RPGタッチのリアルタイムアクション

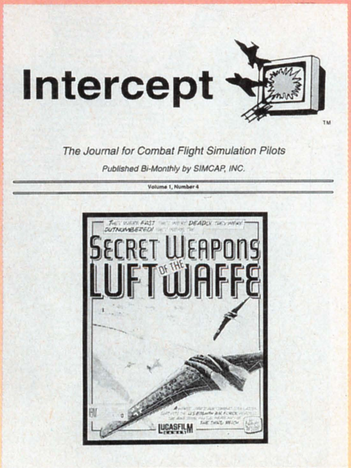
基本的に、アーケード・タイプのリアルタイム・ゲームはあんまり好きじゃないんだけど、わずかな例外もある。『アウト・オブ・ディス・ワールド』は、その数少ない例外のひとつ。ジャンプして戦うのは、よくある横スクロールのビデオ・ゲームと同じだけど、これはただひたすらボタンを叩き続けるだけのゲームではない――考える時間も頻繁に与えられる。

プレイヤーは不運な科学者レスター・チェイキン。実験に失敗し、時空を超えて突進するはめに（そのいきさつを描くオープニング・アニメーションは最高の出来）。自分が見知らぬ世界にいることに気づく間もなく、立ち塞がる未知の怪物や地雷と戦って、故郷への道を探さなければならない。『アウト・オブ・ディス・ワールド』が、凡百の横スクロール型アーケード・ゲームと一線を画すのは、そのストーリー展開。無数のひねりやどんでん返しがあって、まるでRPGみたいに思えることもしばしば。解決しなければいけない謎も、役に立つ味方のNPCも登場する。陰影のあるポリゴン・グラフィックはとてもよく動くし、背景も大変魅力的。このゲームはフランスでデザインされたもので、グラフィックにはヨーロッパ風の味がある。個人的には、それがプラスになっていると思う。『アウト・オブ・ディス・ワールド』は、アーケード用アクション・ゲームとコンピュータRPGの間のすき間を埋めるもので、しかもそれをじつにみごとに達成している。おすすめ。


唯一の武器は、汎用ザップガン。

FROM SAN FRANCISCO

サンフランシスコより愛をこめて



フライトシミュレーターマニアの多いアメリカならではのファンジン。興味のある人は、申し込んでみよう。購読料（32ドル）を同封のうえ、下記の住所へ。「Simcap, Inc., 20 Lafayette Avenue, Kingston, NY, 12401-4408 USA」

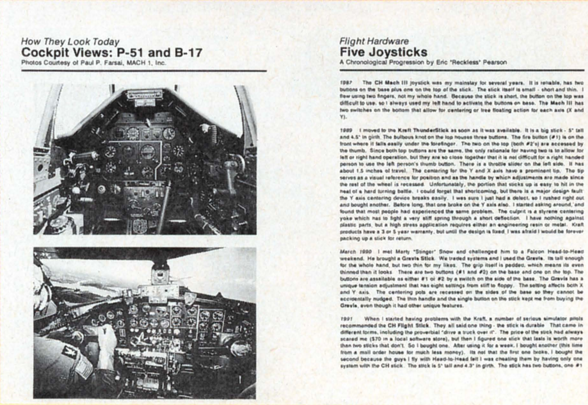
「インターセプト」はシムキャップ社が隔月で発行しているセミプロ・ファンジン。

「シムキャップは、MS-DOSマシンでリアルな戦闘シミュレーション飛行を楽しむソフトウエア・パイロットのお役に立つための会社です」が、同社のうたい文句。雑誌はオール1色で、カラーページはついていないものの、印刷の質は高く字面も美しい。中の時刻表やイラストは、ファンジンとは思えないクォリティーだ。

手もとにある号には、ルーカスフィルムの『ルフトヴァッフェの秘密兵器』のレビュー（けっこう鋭い指摘がある）から、ジョイスティック売れ筋トップ5の詳細なテスト結果まで、幅広い分野をカバーする記事が載っている。実物の軍用機についての情報も少々（今回は『ルフトヴァッフェの秘密兵器』に登場する機体に焦点を当てている）。この雑誌のレギュラー・ページでおもしろいのは、「忘れられないミッション」と題されたコラム。毎号、読者が自分のゲームで飛行したお気に入りのミッションについて書いている。

インターセプト社は、英語を解する日本のフライト・シミュレーション・ファンの購読をおおいに歓迎している。海外向け購読料は年間32ドル。注文は「Simcap, Inc., 20 Lafayette Avenue, Kingston, NY, 12401-4408 USA」まで。

中身は、すべてモノクロページ。とはいえ、内容はゲームの紹介から、実際の飛行機や武器の説明まで、もりだくさん。フライトシミュレーターのための専用ジョイスティックの広告、なんてものまであるのだ。


How They Look Today

Cockpit Views: P-51 and B-17

Photos Courtesy of Paul P. Farsai, MACH 1, Inc.

Flight Hardware

Five Joysticks

A Chronological Progression by Eric "Reckless" Pearson

1987 The **CH Mach III** joystick was my mainstay for several years. It is reliable, has two buttons on the base plus one on the top of the stick. The stick itself is small - short and thin. I flew using two fingers, not my whole hand. Because the stick is short, the button on the top was difficult to use, so I always used my left hand to activate the buttons on base. The **Mach III** has two switches on the bottom that allow for centering or free floating action for each axis (X and Y).

1989 I moved to the **Kraft ThunderStick** as soon as it was available. It is a big stick - 5" tall and 4.5" in girth. The bulbous knot on the top houses three buttons. The fire button (#1) is on the front where it falls easily under the forefinger. The two on the top (both #2's) are accessed by the thumb. Since both top buttons are the same, the only rationale for having two is to allow for left or right hand operation, but they are so close together that it is not difficult for a right handed person to use the left person's thumb button. There is a throttle slider on the left side. It has about 1.5 inches of travel. The centering for the Y and X axis have a prominent tip. The tip serves as a visual reference for position and as the handle by which adjustments are made since the rest of the wheel is recessed. Unfortunately, the portion that sticks up is easy to hit in the heat of a hard turning battle. I could forget that shortcoming, but there is a major design fault: the Y axis centering device breaks easily. I was sure I just had a defect, so I rushed right out and bought another. Before long, that one broke on the Y axis also. I started asking around, and found that most people had experienced the same problem. The culprit is a styrene centering yoke which has to fight a very stiff spring through a short deflection. I have nothing against plastic parts, but a high stress application requires either an engineering resin or metal. Kraft products have a 3 or 5 year warranty, but until the design is fixed, I was afraid I would be forever packing up a stick for return.

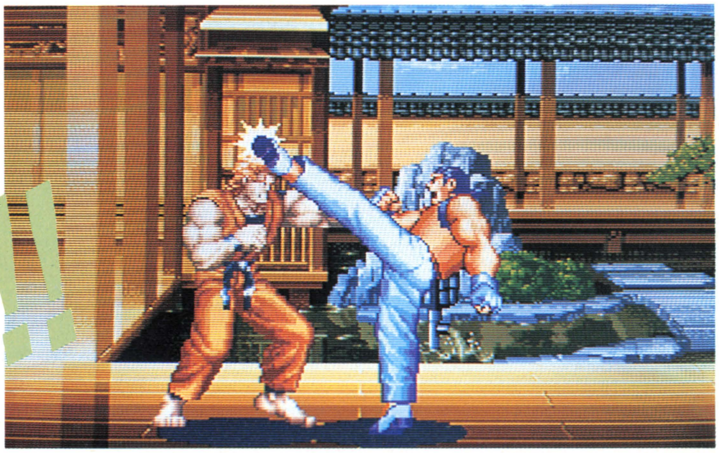
March 1990 I met Marty "Stinger" Snow and challenged him to a Falcon Head-to-Head weekend. He brought a **Gravis Stick**. We traded systems and I used the **Gravis**. Its tall enough for the whole hand, but two thin for my likes. The grip itself is padded, which means its even thinner than it looks. There are two buttons (#1 and #2) on the base and one on the top. The buttons are assignable as either #1 or #2 by a switch on the side of the base. The **Gravis** has a unique tension adjustment that has eight settings from stiff to floppy. The setting affects both X and Y axis. The centering pots are recessed on the sides of the base so they cannot be accidentally nudged. The thin handle and the single button on the stick kept me from buying the **Gravis**, even though it had other unique features.

1991 When I started having problems with the Kraft, a number of serious simulator pilots recommended the **CH Flight Stick**. They all said one thing - the stick is durable. That came in different forms, including the proverbial "drive a truck over it". The price of the stick had always scared me ($70 in a local software store), but then I figured one stick that lasts is worth more than two sticks that don't. So I bought one. After using it for a week, I bought another (this time from a mail order house for much less money). Its not that the first one broke, I bought the second because the guys I fly with Head-to-Head felt I was cheating them by having only one system with the CH stick. The stick is 5" tall and 4.3" in girth. The stick has two buttons, one #1

Arcade BYSTREET

今年の夏はオリンピックに、高校野球に、プロ野球と、スポーツ観戦三昧だった。そういえば、昔『ハイパースポーツ』(コナミ)というゲームに、ハマッてたことがあったなあと、懐かしみながら、今月もバシッと新作を紹介しようか。メイルボックスもあるでよ!

SNK



敵頭部に強烈なキ〜ック!!

RYUKO-NO-KEN
——龍虎の拳

SNKの新作『龍虎の拳』は、ズームイン・アウト機能を駆使した、ムービー感覚に画面が展開する格闘アクションゲームだ。

まずは、バックストーリーをカンタンに紹介しておこう。

何者かにさらわれた妹を捜すために、危険が渦巻く街サウス・タウンに乗り込んだ〝ストリート・ファイター〟リョウ・サカザキ。親友でありリョウの好敵手でもあるロバート・ガルシアもサウス・タウンへと向かった。はたしてリョウは、無事妹を救出することができるのか。また、彼らを待ち受ける敵は、何者か?

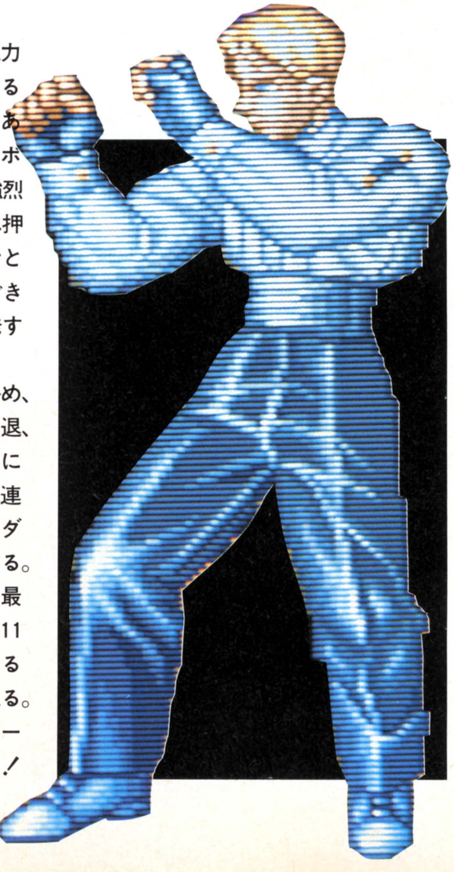
とまあ、こんな感じでゲームはスタートする。

Aボタンでパンチ。押し続けると、気力ゲージUP。Bボタンでキック。押し続けると、気力ゲージUP。Aボタンを押したあと、Cボタンを押すと強烈なパンチ。Bボタンを押したあと、Cボタンを押すと強烈なキック。AボタンとCボタンを同時に押すと下から突き上げるパンチ。BボタンとCボタンを同時に押すとローキックができる。また、Dボタンを押すと相手を挑発することが可能だ。

8方向レバーで垂直、前斜め、後ろ斜めジャンプ、前進、後退、屈み込みなど、キャラクターに行動を指示。また、レバーを連続して移動方向に入れると、ダッシュや後ろダッシュもできる。

ステージ1の〝料亭〟から最終ステージの〝道場〟まで全11ステージ。2ステージ終了するごとにボーナスステージに入る。

ストリート・ファイトフリークなら一度はチャレンジしよう!



NAMCO

爆裂クイズ 魔Q大冒険

地味ながら、意外と人気があるのが〝クイズゲーム〟。アクションやシューティングのように、高度なテクニックは必要ないし、彼女と２人でプレイして「あなたって、いろんなことよく知ってるのね」と、いわれるのも気持ちいい。そのためには勉強代を、かなりつぎ込まなくてはならないかもしれないけれどね。

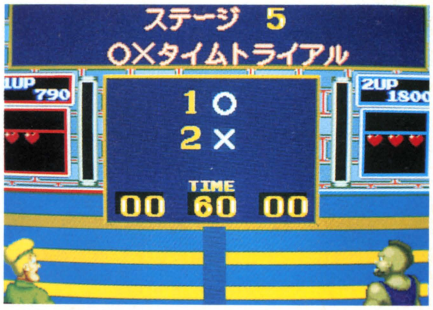
お金を払ってまで、恥をかきたくないという人は避けたほうがいいかもしれないね。

さて、ナムコの新作『爆裂クイズ魔Q大冒険』は、読んで字のごとく、前振りミエミエのクイズゲームだ。

３つの宝石をつけると、望みが１つだけ叶うという伝説の冠を、探し求める冒険家がプレイヤーだ。クイズに正解することによって、一歩一歩伝説の冠に近づいていくというストーリー設定だ。

１問正解すると、敵を１人倒せるという〝一問一倒ノルマクイズ〟をはじめ、ジャンル選択などができる分岐点も設定されていて、このセレクトが運命を変えてしまうかも。

２人同時プレイも可能で、全問題数１万。初秋を迎えて涼しくなったところで、頭の体操をしてみるのもいいんじゃないかい。



60秒間で何問正解できるか（ボーナスS）。

DATA EAST

FUNKY JET

退屈な日々の生活に嫌気がさして、仲間（ブレイザーズ）と一緒に地球を飛び出した主人公ジェット。ある星にたどり着いたが、ここにも地球の巨大かつ巨悪の企業〝ブロンコ・コーポレーション〟が進出していた。

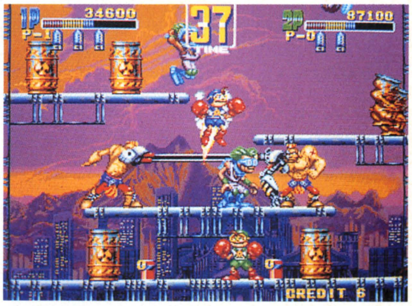
仲間たちは、破格の報酬に目がくらみ、企業側に洗脳されてしまった。しかし、ジェットは金と権力に反抗し、さまざまな惑星に散らばった仲間たちを救うために、巨悪企業に敢然と立ち向かった。

これがデータイーストの新作『ファンキージェット』のバックストーリーだ。

ジェットエンジンを背負った主人公を、８方向レバーで操作して、パンチや必殺技を駆使しながら面をクリアするアクションゲームだ。一度に多くの敵を倒す（アイテムも現れるぞ）のがハイスコアのポイント。

アイテムは、〝１UP〟、移動スピードが増す〝スピードアップ〟、敵の動きが止まる〝タイムストップ〟、パンチが大きくなる〝バンバンアップ〟ほか、全７種類。

全７ワールドで、１ワールドは５～８ステージで構成されている。２人同時プレイ、途中参加も可能だ。最終ワールド最終ステージ目指してファンキーにプレイしよう！

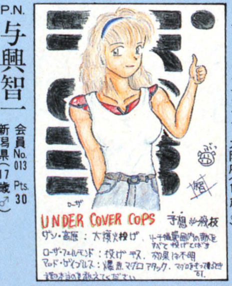


今では珍しくなった横型固定画面だぞ！

arcade mailbox
アーケード・メイルボックス

７月号のふとどきモノは、沖縄のP.N.義経だ。心広きブルは、キミに30PTS.を与える。また、称号募集で送ってきてくれた高田英範には、１回分の掲載PTS.を加算。一気に〝ファイター〟に昇進だ。オメデトウ！　ファイター以後の称号は〝マジシャン（200PTS.）〟〝ワイズマン（300PTS.）〟だ。称号はまだ募集しているぞ！

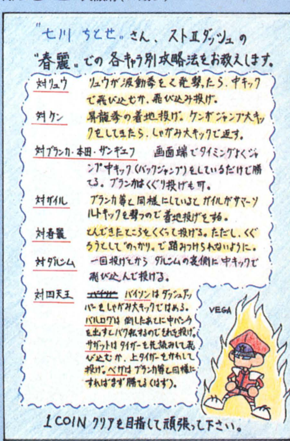
P.N. 与興智一　会員No.013 Pts.30　新潟県（17歳♂）



P.N. 高田英範　会員No.011 Pts.110　大阪府（17歳♂）

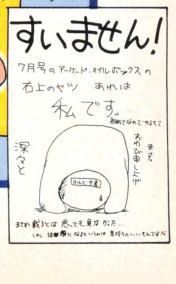
P.N. やまざきけんいち　会員No.005 Pts.30　高知県（18歳♂）

P.N. 光竜　会員No.014 PTS.30　大阪府（17歳♂）



P.N. 粒原粒史　会員No.029 PTS.10　茨城県（17歳♂）

P.N. 義経　会員No.017 Pts.20　沖縄県（16歳♂）



ああああ〜小市民！

わかっちゃいるけどやめられない

なんちゅうやっちゃねん!!

あっという間に夏休みも終わり、楽しかった日々が夢のよう。さぁて、次は冬休みの計画でも立てようかぁ、って早すぎるよ。

OCT. Vol.37

●埼玉県　コンポタスープ（？）

このコーナーではお久しぶりだね。私もゲーセン行きたい。でも、ヒマなし、お金なし。泣くしか能がない。

●新潟県　ミーちゃん（17）

オリンピックにはハマった。今年度もちょうど、折り返し地点。あと半年、がんばってね！　応援してるよ。

●茨城県　モリモリボックン（17）

最近、ゲーセンで「出たツイ」を見なくなった。そーいえば「ため撃ち」のできない鹿児島県のゲーセン（涙）。

●埼玉県　ふるだぬき（？）

熟練した教師になってください（笑）。自分で勉強して大学に入るよりも、絶対楽しいよなぁ。ガンバレ受験生！

●福岡県　孤空月さなか（16）

編集部には、スーファミの『ストII』中毒患者がたくさんいます。さて、誰のことでしょう（私ではないぞ）。

●石川県　中道（17）

ポスターカラー使っている人、手をあげてって。ちょっと違うような気もするけど、ま、いいよね(笑)。

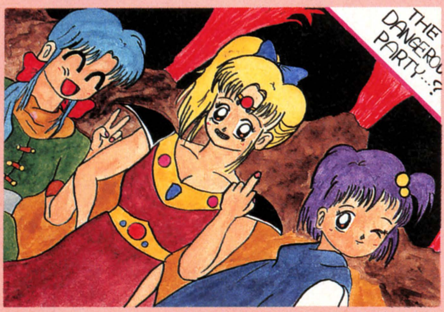
●宮城県　風牙れおん（17）

この舞ですいません(笑)。ロマンチックというよりは、センチメンタルになってしまうね、こういうの。

今月のヒロイン
HEROINE of THIS MONTH

秋っていうと、なんとなくさびしくなっちゃうような気がするけど、なんちゅうフリークは元気いっぱい。楽しいイラストが集まりましたです。

THEME
秋はロマンチック



●兵庫県
横山もとき（？）

中指を立てるのはやめい(笑)。左からシーフのレダ、シャーマンのティム、プリーストのシェリーだそうです。

●富山県　きよたか・きりまほ（17）

裏の2コマまんががおもしろかった。やっぱり、はがきの裏特集をやんないといけないかなぁ。ねぇ。

●兵庫県　緒琵次郎直海（？）

「秋は」が落ちましたな。ケンカがロマンじゃ、1年中同じよん。ケガしないように気をつけてってオイ。

●神奈川県　南天（？）

恋をする、少女の胸は高鳴り……、そして勘違い。でも、おマヌな女の子だって、恋をする資格はあるのだ。

●石川県　末留羅（？）

落葉舞い散る中のエルフですね。ああ、ここまできて、やっとロマンチックになった。よかった。

●東京都　鷹美誘樹（19）

文字はフランス語で「幼少時代の思い出」っていう意味なんだって。なんか、とっても気持ちいい。

今月のなんちゅうアナタ・いらっしゃい！

WELCOME

今月は、北海道の沙山ういちゃん。あまりに突然電話したので、びっくりさせちゃいました。ごめんなさい。

北海道 沙山ういさん

—どうも、こんにちは。あ、もしかして緊張してますか。

「とても……」

—申し訳ないです。えと、早速ですけど、イラストについてお話を聞かせて下さい。まず、画材は何を？

「小学校のときに使っていた、水彩絵の具です」

—それは、よく残ってましたね。あんまり使わなかったのかな。イラスト描き始めたのは、いつぐらいから？

「中3の頃です」

—わりと最近ですね。で、1枚にかける時間は？

「1～2時間ですね」

—おお、早い。このイラストでは、野球がテーマになってますけど……。

「野球好きです。今、オリンピックがおもしろくて。近所から、オリンピックに野球の選手が行っているんです」

—それは、大騒ぎでしょう？

「ええ、町にたれ幕がかかっています」

—夜中のオリンピック放送を見て、町中のあっちこっちで、大騒ぎしていたりしてね。

「そうかもしれませんね(笑)」

—プロ野球は？

「巨人のファンです。原選手ですね」

—なるほど。あと、BGMが気になってたんですけど、国生さゆりのデビューアルバムっていうと曲は？

「『バレンタインキッス』です。『夕焼けニャンニャン』の頃は小学生だったんですよ。本当は、高井麻巳子が好きでした」

—あれ、彼女、テレビ出てませんよね。

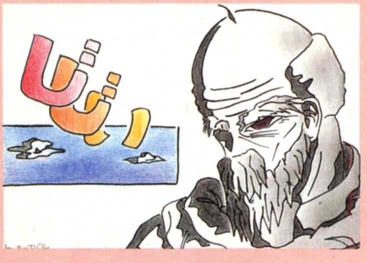
「今は秋元さんの奥さんですよ」

—そうだっ！ そうだったんだ。では、最後にひと言お願いします。

「コバルトの小説のほうもよろしくお願いします」

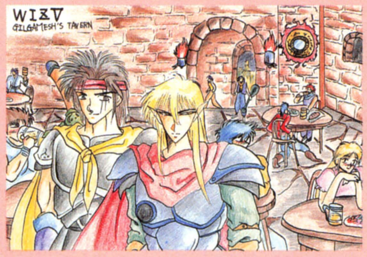
—あ、そうだ。小説書かれてたんですよね。今度読みます。これからもがんばって下さい。どうも、ありがとうございました。

●高知県 キャスパル(17)



これは、スゴイ(爆笑)／ 今月いちばんインパクト賞です。でも、投稿がみんなこれでは困るなぁ。

●宮城県 妖魔(17)



強力な『ウィズ』ファンね。酒場は人々の憩いの場。編集部の人々にとっては、カラオケ屋だったりして。

INFORMATION

これからがいちばんよい季節、秋。太陽ギラギラの夏も大好きだけど、食べ物のおいしい秋も好き。でも、急に涼しくなったりするから、風邪には気をつけてね。というわけで、12月のお題。予想している人もいるでしょうが、そのとおりです。やっぱり「クリスマス」でしょう。今からクリスマス、なんていってもちょっとピンとこないかな。そこは、想像力と創造力。オリジナリティーあふれるイラスト待ってます。よろしく。

●東京都 天野春彦坊(18)

ここのコーナーには珍しい画風。雰囲気あるよね。線の感じが、私はとっても好きです。

●京都府 ばびおさる(16)

修学旅行に韓国にいらしたそうで、いいなぁ、うらやまし。きむちという名はキムチと関係……あったっけ？

●埼玉県 愛子&由妃(17)

亡くなった妹さんのご冥福をお祈りいたします。妹さんの分まで幸せにならなくっちゃね。

●兵庫県 うっちゃん(16)

こうして、アルバイト代がどんどん消えていく。性格にあったバイトをさせましょう(笑)。かわいいけど。

●兵庫県 楠見龍羅(19)

音楽聴いて、泣けてきてしまうことってあるよね。だけど、イラスト描いているときには、涙は困りもの。

●大阪府 狂い咲き蘭…オヤ？(18)

本、ありがとう／ 楽しめるバグって、仕様じゃない(笑)。なんて、プログラマーさん、ごめんなさい。

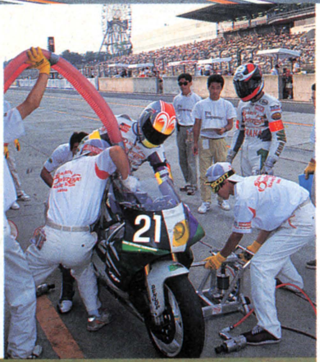
●千葉県 麻衣れせあ(？)

8年間も読んでくださっているのですね。アンケートはがきのほうも、ぜひよろしくです。

POPCOM RACING PRESS

FIM'92世界耐久選手権第3戦 鈴鹿8時間耐久ロードレース

オートバイ・レース夏の祭典8時間耐久ロードレースは、7月26日鈴鹿サーキットに13万5000人の人々を集めて35.6℃という猛暑の中開催された。



ガードナー8耐2連覇!!

今年の8耐は予選初日、ガードナーの引退宣言からスタートした。過去8耐に9回出場し3回の優勝経験を持つガードナーは、8耐が生んだスターであり、8耐の顔であった。そのガードナーの走りは今年が見納めとなる。13万余りの観客の視線がすべてガードナーに注がれたといっても過言ではなかった。

ライダーはもちろん、ピットも観客もそして天気さえ熱気ムンムンの鈴鹿11時30分、8耐はル・マン式スタートによってその火蓋を切った。

スタートダッシュをかけたのは、今年ガードナーとペアを組むビーティー。ドゥーハンの負傷欠場によるピンチヒッターだが、その走りはスプリントレースのように過激／ 予選日本人として初のポール・ポジションを獲得した武石・岩橋組もなかなかのスタート。今年は大きなトラブルはなく、序盤・中盤はワークスチームが上位でバトルを展開する。

6時間までトップを快走していたガードナー・ビーティー組を7時間目、伊藤真一・辻本聡組がとらえトップに。ラスト1時間にしてトップを巡るバトルが熾烈さを増し、ピットに入るごとにトップが入れ替わるという最近まれにみるレース展開となった。しかし、残り28分となったところでトップを追う伊藤は路上のオイルにタイヤを滑らせヘアピン手前で転倒／ 必死にマシンを立て直しエンジンに火を入れようとするが、左ハンドルは折れマシンは重傷。なんとか走り出したが、スプーンカーブでマシンは静かに止まった。

夕闇の中、ライトを点灯した⑪ビーティーのマシンは7時30分チェッカーを受け8時間の戦いに終止符をうった。そして8耐参戦10回にして優勝4回という新記録を打ち立てたガードナーの8耐も終わりを告げた。

1位⑪と2位⑯のみ208周でフィニッシュ／

ポール・ポジションを獲得した武石・岩橋組

F1-INFORMATION

イギリスGPの主役はナイジェル・マンセルだった。ワールド・チャンピオンへラスト・チャンスといわれた今年のマンセルはずば抜けている。シルバーストーンでもただ1人1分18秒965と20秒を切るスーパーラップでポール・ポジション。決勝でもスタートこそパトレーゼに譲ったもののすぐにトップを奪い、圧倒的強さで優勝を飾った。ドイツGPではマンセルのほかにもう1人主役がいた。ドイツ人パイロット、シューマッハだ。若き天才は母国で見事3位入賞を果たしドイツ人を狂喜させた。ここでマンセル&ウイリアムズはワールド・チャンピオンに王手をかけた。

■イギリスGP

1	ナイジェル・マンセル	ウイリアムズ・ルノー
2	リカルド・パトレーゼ	ウイリアムズ・ルノー
3	マーチン・ブランドル	ベネトン・フォード

■ドイツGP

1	ナイジェル・マンセル	ウイリアムズ・ルノー
2	アイルトン・セナ	マクラーレン・ホンダ
3	ミハエル・シューマッハ	ベネトン・フォード

F1グランプリ情報 第13戦イタリアGP9月13日／第14戦ポルトガルGP9月27日

8耐 RESULT

1	ガードナー／ビーティー	OKI HONDA RT
2	マギー／マッケンジー	ネスカフェCAN RT ヤマハ
3	武石／岩橋	anチームブルーフォックス
4	スペンサー／鶴田	ミスタードーナツ オクムラ ホンダ

読書の秋。冒険の秋。

SQ
小学館・スーパークエスト文庫
ポプコム人気連載陣
ノベル版で続々登場!
9/19
発売予定

封魔の秘宝を求めて、冒険者は西へ!

ドラゴン族の魔法を封じ込める伝説の宝玉＜ガルーディナの玉＞が発見された。それぞれの野望を胸に、冒険者たちはザドゥーム大陸の西、ツァレルル山地へと向かう。好評の文庫本第2弾は、「野望の大陸」編。2ケ月連続刊行!

リューヌ伝説 II

封魔の秘宝　第1部　9月19日発売予定

著／北山崇　原案／グループ・クラムボン　イラスト／くつぎけんいち

リューヌ伝説 III

封魔の秘宝　第2部　10月20日発売予定

著／北山崇　原案／グループ・クラムボン　イラスト／くつぎけんいち

既刊・好評発売中!
『リューヌ伝説 〜暗から生まれしもの〜』
著／鎌田三平　定価580円(税込)

●定価・各550円(税込)

戦いにのみ生きるモンスターたちの、一大叙事詩!!

人類滅亡後、地球を支配するモンスターたちは、果てしない争いを続けていた……。本誌でおなじみの連載小説、文庫化第1弾!

最後の審判 I

〜世紀末の覇者〜

著／飯島健男　イラスト／恩田尚之

●定価550円(税込)

Cinema POPCOM座

こんぱち&ブルックリンの映画で元気！

今月も新作映画のオイシイところを集めたポプコム座の開演時間だ。ところで、読者の皆様は日頃どんな映画を見ているのだろう？　もしよかったら、アンケートはがきのスミにでも最近見た作品の感想や好きな俳優なんかを書いていてきてほしいぞ。

左は飲んだくれ監督のトム・ハンクス。右はマドンナね。

プリティ・リーグ
A LEAGUE OF THEIR OWN

監督／ペニー・マーシャル
出演／トム・ハンクス
　　　マドンナほか
配給／コロムビアトライスター映画　9月中旬公開

第二次大戦で男たちがいない!?
そこで、女だけの大リーグ戦!!

さて、今秋の最大の目玉映画、『プリティ・リーグ』を紹介しよう。中身は少年のまま、でも身体だけは大人になってしまった男のコがおもちゃ会社に就職して巻き起こす騒動と恋……という素敵にファンタジックな映画『ビッグ』のペニー・マーシャル(『プリティ・ウーマン』のゲーリー・マーシャルの妹）が監督。さらに、題材が女だけの大リーグ野球の話で、おまけに選手役にマドンナと聞いたら期待しないわけにはいかない。

野球映画といえばアメリカ映画の伝統のひとつ。いわば本家本元の題材だ。今回も期待を裏切らないエキサイティングな映画だぞ。

ときは第二次世界大戦もマヤ場を迎えた1943年。世の目ぼしい男たちはみんな戦場に出払ってしまう。野球選手も例外ではない。というわけで、全米野球ファンをあッと驚かす新リーグが創立された。その名も〝THE AMERICAN GIRLS PROFESSIONAL BASEBALL LEAGUE〟。略称AAGPBL、全米選りすぐりの美女たちで構成された史上初のプロ野球ウーマン・リーグだ。

映画は、そのリーグで快進撃を続ける「ロックフォード・ピーチーズ」という個性豊かなチームが主役。監督は元大リーガー、飲んだくれで変わり者のトム・ハンクス。元大リーガーで飲んだくれ監督ってのは『がんばれベアーズ』のウォルター・マッソーもそうだったけどアメリカっぽくていいね。

マドンナの役はどうかって？　元ダンスホールのホステス上がりで向こうっ気の強い女メエってのがそうだけど、まさに適役。ユニフォーム着ててもほんとセクシー。そんなマドンナがブルネットの髪をなびかせながら盗塁するシーンなんか最高グレートだぜい。

さらに、『テルマ&ルイーズ』で大注目のジーナ・デービス姉さんも出演。華麗な打撃を披露してくれるが、マドンナといいジーナ・デービスといいかなり練習してるね。南カルフォルニア大学野球部相手の「地獄の特訓」の成果が上がってる。

あと、けっこうブスだけど、心優しい「女ベーブ・ルース」のマーラ役の女優さんがとってもいい味を出していたな。

で、話はっていうと、その「ロックフォード・ピーチーズ」が内部の人間関係のトラブルや何かで分裂状態、崩壊の危機を迎えてしまう大ピンチ。女性ならではの諸事情…選手間の嫉妬や夫の戦死や子供の世話etc。さあ、そこで……。というわけで、詳しいストーリーは書けません。もちろん見てのお楽しみ。当然、手に汗握る、笑いと涙のラスト・シーンが待っているのだ。静かなる感動を呼んだ前作『レナードの朝』や『ビッグ』を見た人ならペニー・マーシャル監督のツボを押さえたみごとな演出振りはご存じのハズ。期待通りの感動作だ。

最後のひと言。主題歌「マイ・プレイグラウンド」をマドンナが熱唱。ラストにかかるからね。

われらがロックフォード・ピーチーズ。

右がチームの大黒柱のジーン・デービス。

美女と野獣
Beauty And The Beast

監督／ゲイリー・トゥルースデイル
　　　カーク・ワイズ
声の出演／ペイジ・オハラほか
配給／ワーナー・ブラザース映画　公開中

愛し、愛されることによってのみ、魔法は解かれるというが…。美女と野獣の間に恋は生まれるのか？

見た目じゃないね、中身だね

米アカデミー史上初めて、作品賞にノミネートされた（惜しくも受賞は逃すが最優秀オリジナル作曲賞、最優秀主題歌賞は受賞）アニメーション映画ということで話題を呼んでる作品。でも考えてみれば、これだけアニメ映画が製作されていて、しかも優秀な作品がたくさんあるというのに、これが初めてのノミネーションというのもちょっと不思議な気もするね。

と、ムダ話はこのくらいにして肝心の紹介に移ろうか。

この作品は、過去数多くの名作アニメ映画を製作してきたウォルト・ディズニー・ピクチャーズが、これまでに培ったアニメーション技術の粋を集めて作り上げた感動的なラブストーリー。ミュージカル仕立てで繰り広げられる、映像と音楽が織り成す世界はまばゆいばかりの美しさ＆楽しさだ。

物語は、１人の美しい娘と、魔女の呪いによってその姿を醜い野獣に変えられた王子との恋を通して、本質的な愛情とその尊さを語りかける。てなふうに大上段に振りかぶるとちょぴっとテレくさいが、要は外見の美醜に惑わされてると、その中にある美しい心を見失っちゃうよ、てことかな。

声の出演では、ヒロインの娘に扮する舞台女優で歌手のペイジ・オハラの歌声とセリフが印象的。ほかにも、ＴＶドラマ『ジェシカおばさんの事件簿』でおなじみのアンジェラ・ランズベリーなども出演している。

そうそう、セリーヌ・リオンが歌うテーマソング「美女と野獣」もとってもよいよ。

ヒロインにしつこく結婚を迫る自信過剰のヤなヤロー。こういう人間にだけはなりたくないもんだ。

キスへのプレリュード
Prelude to a Kiss

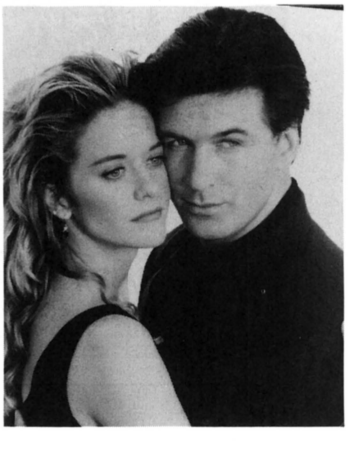
監督／ノーマン・レネ
出演／アレック・ボールドウィン
　　　メグ・ライアンほか
配給／20世紀FOX映画　10月上旬公開予定

花嫁と老人の魂が入れかわり!?

メグ・ライアンがよいっ!!　くるくる動く澄んだ瞳が素敵。子うさぎのような前歯をのぞかせて笑うときのエクボが超可愛い。ふわりと波打つ豊かな髪がシビレる。シンプルな黒いワンピースに包まれた細身のボディがまたたまらん。はぁはぁ。と、ヒロイン、メグ・ライアンの魅力に錯乱しつつ作品の紹介をいたしましょう。

ひと目会ったその日から恋の芽生えることもある。パーティーで出会ったピーター（アレック・ボールドウィン）とリタ（メグ・ライアン）は、重度の瞬間性恋愛症候群（ひとめ惚れともいうわな）に陥り、とんとん拍子で結婚式まで話は進む。ところがである。幸福の絶頂にいる２人に、あっと驚く災難が降りかかる。なんと、式に来ていたひとりのおじいさんが花嫁にキスした途端、２人の魂が入れかわってしまったのだっ！　老人の魂を持った美しい花嫁と、若い娘の魂が宿った生い先短い老人の出来上がりというわけね。驚きの事実を知った新郎は、愛する人をもとどおりにしようとするが……。

物語の中で、老人の身体になってしまった彼女の魂を、それでも愛するピーターの姿が泣かせます。上で紹介している『美女と野獣』もそうだけど、大切なのはやっぱりハートだね、というお話。

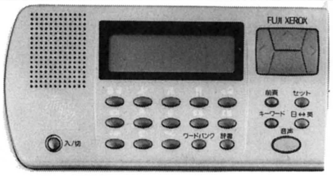


Monthly Hit Goods!

新鮮良品館

New Product

残暑もまだまだ抜けないけれど、新学期も始まって心機一転、新しい気分でスタートする季節がやってきた。新鮮良品館は今月も最新のグッズをそろえて全速前進。いつまでも休み気分を引きずっちゃいられないぞ。



英語を自由に話す電子翻訳発音機

流暢　¥31,800

富士ゼロックス　☎0120(20)4922

外国語でコミュニケーションをするときに、思った以上に威力を発揮するのが電子翻訳機。でも、文章はわかっても、発音が通じないっていう問題があった。今回登場したのは、伝えたいフレーズを完璧な発音で話してくれる電子翻訳発音機。必要度の高い13シーンに必要な約2,500文例を内蔵し、検索もキーワードで簡単に探せる。写真の「流暢」は英語専用だが、ほかに日英独西仏伊の6カ国語で各635文例を発音する「流暢ユーロトラベル」も同時に発売されている。

2焦点パノラマ切り換えカメラ

パノラマツイン　¥32,000

ミノルタカメラ　☎03(3435)5500

続々と登場しているパノラマ↔標準切り換え式のカメラに、ミノルタから2焦点切り換え機能を搭載したコンパクトカメラのニューフェースが登場。レンズは、50mmの標準と30mmの広角を搭載し、それぞれパノラマと標準の2つの画角を選択できる。さらに、自動焦点や自動露出などフルオート機能を装備し、自動発光ストロボを内蔵している。210gのコンパクトボディーで多彩な撮影が楽しめる。

髪の発育を助ける音楽療法CD

髪に優しい音楽　¥2,200

第一製薬　☎03(3273)7213

ストレスが原因で髪が薄くなるケースはとても多いが、聴くだけで髪の発育に効果があるというクラシックCDが発売された。内容は、本格的な科学的な分析データをもとに、モーツァルトの作品からリクライゼーション効果を発揮する曲を選んで構成されたもの。血行がよくなりストレスを解消することにより、髪への治療効果を発揮するという。製薬会社の企画制作したCDだが、聴くだけでも十分楽しめるソフトに仕上がっている。

名刺サイズのステレオ対応ラジオ

SRF-M911　¥11,800

ソニー　☎03(3448)3311

AMステレオ放送に対応したラジオは、各社からいろいろ発売されているが、ソニーから登場したのは名刺サイズの超小型ラジオで、AMとFM、TVの1～3CHを受信する。国内7都市＋JR新幹線の75局を登録したエリアコール機能を搭載し、選局の手間を不要にしたほか、イヤホンに音漏れ減少タイプのレシーバーを採用し、快適な受信を実現している。

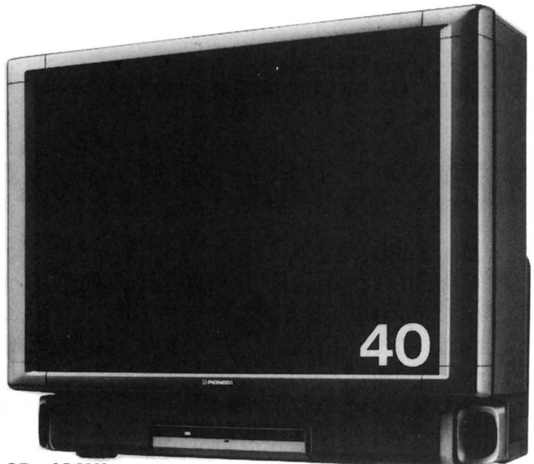
ワイド画面のBS内蔵テレビ

28C-WD2　¥255,000

シャープ　☎06(621)1221

横16：縦9のワイド画面テレビが流行しているけれど、価格が高くてボクたちが目にすることは少ない。その価格の問題をクリアする形で登場したのがコノ商品。ブラウン管は、従来のテレビと同じ525本の走査線を持つタイプで、BSチューナーは内蔵するものの、ハイビジョン放送を受信するMUSE-NTSCコンバーターは搭載していない。しかし、別売のMUSE-NTSCコンバーターを搭載すればフルモードでハイビジョン放送が楽しめる拡張性を確保するほか、重低音再生サウンドシステムも搭載しているゾ。

新方式で省スペース性を実現したPJテレビ

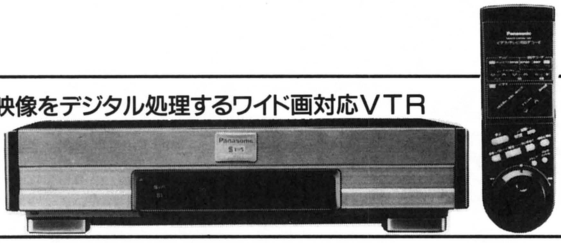


SD-40AV1　¥428,000

パイオニア　☎03(3491)8181

プロジェクションテレビの泣きどころだったサイズを、新方式の投射方式を採用することにより、奥行と高さを大幅に小型化し、ラックとの組み合わせを実現したのがコレ。投射機の位置を変更することで一般のテレビ並みのコンパクト化を実現した。さらにスクリーンを新開発し、泣きどころだった画面の明るさが約10%改善された。その他、BSチューナーや重低音スピーカーも内蔵された快適テレビに仕上がっている。

映像をデジタル処理するワイド画対応ＶＴＲ



NV-BS50S　¥200,000
松下電器産業　☎03(3437)1121

エアチェックやダビングなど、従来のＶＴＲでは避けられなかった画像劣化を、低いレベルに抑え込むため、映像処理をすべてデジタル化したＳ－ＶＨＳタイプのＶＴＲが発売された。このデジタル化によって、画質や色の補正も自在。さらに、画像へのこだわりはヘッドにまで及び、新開発の10ヘッドを採用し高画質を追求する仕組みになっている。また、ハイビジョンなどのワイド画面も自動的に判別し記録・再生をするワイド画面対応機能を搭載。

対通信衛星のＰＣＭ音声放送受信システム

NE-PCM9000　¥180,000
日本電気ホームエレクトロニクス　☎03(3454)5111

今月から、２つの通信衛星を使った高音質のＰＣＭ放送が６局18チャンネルで本格的にスタートするが、ＣＤ並みのクォリティーの音声放送をフルに生かすため初めて発売される専用チューナーがこれ。すべての局に対応するコアテック方式のデコーダーを内蔵し、各放送局と受信契約を結ぶだけで楽しめるのだ。また、本格的なオーディオとして、音質面への準備も万全。左右独立の２Ｄ／Ａコンバーターや８倍オーバーサンプリング18ビットデジタルフィルターを搭載。デジタル端子やプログラム機能など新しいオーディオ機器として恥じないスペックを誇っている。同時に、ＣＳＰＣＭ音声放送専用のアンテナ（写真下）も登場。45cmタイプで、簡単に取りつけができるシステムだ。

持ち運び可能で手軽に楽しめる軽量・小型液晶プロジェクター

ＸＶ－Ｐ１
¥２２０、０００
シャープ　☎０６（６２１）１２２１

片手で持てるボディーから、大画面を作り出すのが液晶プロジェクター。狭い部屋でも簡単に迫力ある大画面の映像が楽しめるとあって人気も高い。今回発売された最新型のコイツは、重さ約４kgと片手で持てるコンパクトなボディーから、投射距離１ｍで30型、２ｍで60型相当の大画面を映し出す機能を持っている。画質は、新開発の3.6型、30万画素の高精細液晶パネルを使用し、水平解像度350本を実現。しかも、新開発のメタルハライドランプとマイクロレンズの採用によって、周辺部まで明るく見やすい高輝度の映像を映すことができるのだ。本体への映像入力系統は、外部のビデオやテレビを３系統までが接続可能。そのうち１系統はＳ映像端子対応となっている。さらに、アンプとモノラルスピーカーを内蔵しているので、そのままＡＶとして楽しめる親切な設計がなされているのだ。

人形がハングオンするラジコン二輪

ホンダNSR500　¥9,800
京商　☎0462(29)4115

ラジコンバイクは操縦のオモシロさ、難しさで人気の高いアイテム。で、今回ライダーがコーナリング時にハングオンするというリアル感倍増の新製品が出た。コイツは、８分の１スケールのマシンにまたがる人形が、13の関節を持ちステアリングに連動して腰を落として走行するというもの。新開発のセミ・ダイレクト・ステアリングシステムを採用し、安定度もアップ、万一転倒してもクラッシュバーで車体は支えられ、再走行も可能となっている。プロポはバイク用2chを使う。

操作性を高めたトランシーバー

CT-420　¥28,000
ユピテル工業　☎03(3769)2500

どこでもコミュニケーションできる特定小電力トランシーバーは、このところ人気急上昇。先月の新鮮良品館でも特集したけど、ココへきてさらに新製品が登場した。コイツの特徴は、なんといっても単３電池３本で最大67時間もの待ち受けを可能にした節電設計。これは、消費電力を抑える回路やオートパワーオフ機能の採用によるもの。機能的には、多機能ディスプレイやチャンネルスキャン、180度の回転式アンテナを備える。また、グローブをしていても扱いやすい本体は、多少の水にも安心できる防滴仕様が施されている。

秋の行楽シーズンに使いたい最新型ビデオムービーがいろいろ登場！

松下電器産業　☎03(3437)1121
日立　☎03(5400)1533
ソニー　☎03(3448)3311
京セラ　☎03(3797)4611

気の早いムービーユーザーには、今までの機種の不満が出てきて、新しいヤツへの買い替えの動きも出てきている。で、各メーカーもそのへんの動きを先取りして機能性を充実させた新機種をドッと登場させてきてるんだ。どれも今までのモノと比べて１ランク上の機能をそろえてるから、良品館としてもチョット気になってるわけ。

トップは、スーパーＶＨＳ-Ｃ勢で唯一、気を吐いているブレンビーの最新機種ＮＶ-Ｔ１。携帯性にスポットをあてて、72㎜の厚さとフラットな表面でスリム化を実現。また９：16のワイド画面に対応した撮影もＯＫ。

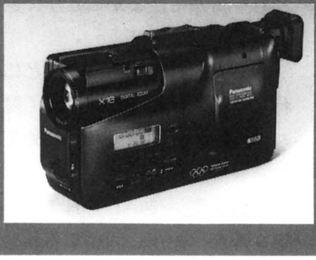
同様に日立では持ちやすさを小型化に求めた。世界最軽量の580ｇのHi８式ムービーで、47万画素のＣＣＤを搭載し大画面でも乱れない高画質を追求している。

さて、今回の高画質モデルの中でもいちばんの目玉商品はソニーのＣＣＤ-ＶＸ１。Hi８規格に家庭用で初めて業務用と同じ３原色をそれぞれ別のＣＣＤで記録する方式を採用。他の機種に比べて、段違いの発色と鮮やかさは新鮮良品館が自信を持ってオススメできる品だっ。

最後は、画質では定評のあるHi８機を改良したのが京セラのＫＸ-Ｈ３ＣＶ。10倍の大径光学式レンズ＋41万画質ＣＣＤや手振れ補正機能を搭載。加えて快適撮影に欠かせないカラーファインダーをプラスしたモノ。

暑さも続くけど、魅力タップリの新ムービーは芸術・行楽・スポーツの季節に活躍すること間違いなし！

パナソニック NV-T1 ¥210,000



日立　VM-H39　¥195,000

ソニー　CCD-VX1　¥350,000

京セラ　KX-H3CV　¥215,000

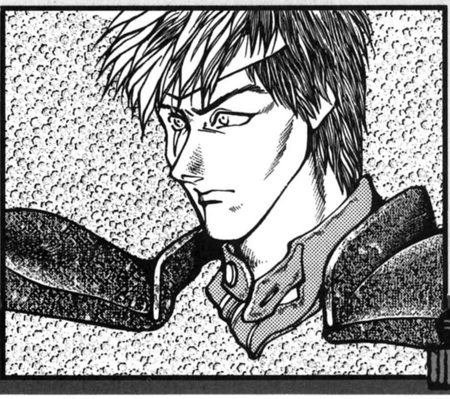
読者と作る誌上RPG

リューヌ伝説 野望の大陸

第3部 エピソード14 人龍大戦争(後編)

鎌田三平、本田成二とグループ・クラムボン

ドラゴン族と人間族の存続をかけた戦いは力と力でぶつかり合い、血と涙と汗を流し合う肉弾戦だけではなかった



ILLUSTRATION/押田J.O.

前回までのあらすじ

ベクスタ川を挟んで膠着状態に陥ってる人間とのドラゴンの戦いは、3年もの長きにわたって続き、両軍とも疲弊の度合いを増しつつあった。このままではどちらも兵力を消耗し尽くし、第3の勢力に漁夫の利を得られてしまうかもしれない。そんな恐れを抱いたランド侯爵たち人間軍は、ドラゴン族の弱みをつかんでそこを攻撃するために、たくさんのスパイを放っていた。また、大陸南部にいる大魔法使いがドラゴンの弱点を知り抜いているというワグンバ伯爵の説に従って、南部地域に冒険者たちを送り込んでいた。しかし、謀略を張り巡らしているのは、なにも人間だけではない。ドラゴン族のほうも英知の限りを尽くして人間族の裏をかこうとしているのだ。さて、ランド侯爵の部下のライナ・ソルフェは、仲間たちの犠牲によって、まんまとドラゴン族の警戒線を突破、南部へ潜入することに成功した。彼女をどんな運命が待っているのだろうか?

魔道親衛隊

ワグンバ伯爵の魔道親衛隊は、大陸南部に潜んでいるという大魔法使いを探しに行く者と、ドラゴン族を相手に戦う者とに分かれて活躍していた。ドラゴン族攻撃軍はさらに直接攻撃軍団と遊撃軍団という2つのグループに分けられている。遊撃軍団の任務は、側面や背後に回り込んでドラゴン族を攻撃したり、ドラゴン族に関する情報を集めることだった。

曹長で戦士のぬえは、戦士のMARK-IIをはじめとする11人の隊員を率いて東のほうからベクスタ川を渡り、ドラゴン族に占領されてしまった地域の調査を行っていた。遊撃軍団は生還率の非常に低い任務にばかり就くので、消耗がとりわけ激しい。したがって彼の小隊も、もうひとりの曹長ル・ムを除けば、経験の浅い冒険者ばかりだった。

「よくもまあ、生きてここまで来れたもんだよな」

戦士のアザー・フィートが、森の中の小道を歩きながらそういった。

「ほんとよねえ、あれだけたくさんドラゴンがいたのに、誰一人犠牲者を出さずにゾンターの山にたどり着けたんだから……」

あいづちを打ったのは、女戦士のユスティナだ。16歳の戦士バーストが調子に乗って意見を吐く。

「俺たちが、誰にも負けねえ一流のパーティーだからさ」

すると、ぬえがそれを聞きつけたのか、たしなめるような調子でいった。

「何をいってんだ。うまくドラゴンどもの背後に回り込めたのは、ヴァナシードたち魔法使いのおかげだぞ。バースト、おまえはドラゴンは食ったらウマイなんて息巻いているが、もしうまくドラゴンを倒すことができたら、本当に俺の目の前で食ってもらうからな」

「うへへへっ」

バーストが舌を出す。ヴァナシードはぬえにほめられて照れまくった。

「いやあ、俺たち魔法使いは6人もいるからな、なんとかドラゴンどもを魔法でだますことができたよ」

「うまくいったなあ、ほんとに。わしゃあ、こんなに気分よく魔法を使ったのは、生まれて初めてだよ」

72歳の魔法使いLEHTOが笑顔を浮かべながら同調する。

!
闇虎愚天沙怒羅(埼玉県・原博志)は、戦士としての技量が欠落しているのを知り冒険に出た。いわゆるレベルアップが目的なのだが、そんなもの誰にも見抜けるわけはないので不明ということになっている……といいながら、しっかり生き残ったじゃないですか。てことはそれなりの技量を持っている……あ、運がよかっただけか!?

「でも、このあと何が待っているのかしら……」

サリス・マイリスがため息をつくと、ホリデーが彼女の肩をポンと叩きながら、

「大丈夫よ。わたしたち12人が1つになって戦えば、怖いものなんかないわよ」

魔法使い仲間のノリアキ・クニーとアッサム・リーフも、マイリスににっこりと微笑みかけた。

ゾンターの山I

ゾンターの山は深い森におおわれた、昔からあまり人の住まぬ土地だった。なにしろ森を開墾して農地にするには山が険しすぎるし、魔族が多く住むといわれる土地だけに、狩猟をなりわいとするのも難しい。

そんな場所だからこそ、ドラゴンたちの巣窟があるかもしれない……ぬえたちはそう考えたのだ。

地面からむくむくと起き上がって冒険者たちの足をつかみ、その身体を引き裂こうとするゴーレムどもや、頭上に張り巡らされた木の枝からバラバラと降ってくる吸血ヒルなどに悩まされながら、ゾンターの山のかなり奥まで足を運んだ頃、冒険者としての経験は浅いが魔法使いとしての経験はたっぷりと積んでいるＬＥＨＴＯがパーティーの足を止めさせた。

「ちょっと待て……何かがいるぞ、あの木の向こうに……」

「ん？　敵か……魔族か？」

「わからない、が、今のところ敵意は発していない。まあ、こっちの存在に気づいてさえいないようだがな」

ＬＥＨＴＯの報告を聞いたぬえは、仲間たちに命令を発した。

「魔法使いたちは、万一攻撃をかけられたときのために魔法障壁を張ったうえで、このまままっすぐ進んでくれ。不自然にならない範囲でできるだけ大きな音をたてながらな。フィート、ユスティナ、バースト、おまえたちは右のほうから回り込め。俺とル・ムとＭＡＲＫ-IIは左から回り込む。音に驚いた相手は、フィートたちのほうか俺たちのほうに飛び込んでくるっていう寸法だ」

ぬえの命令どおり、みんなは正体不明の何者かがいると思われる方向に進んでいった。マイリスやアッサムたちがわざと話し声をたてながら進んでいくと、どうやら相手はその声に気づいたらしい、いきなり左のほうに駆け出した。枯れ葉を踏みしだき小枝を折りながら森の木々の間を走る音がはっきりと聞こえる。

正体不明の何者かは、必死で駆けたあげく、左側から回り込んだル・ムたちの真正面に飛び込んだ。

「うわっ！」

あわてて向きを変え、森の奥に逃げようとする。それを見たぬえが、鋭く叫ぶ。

「フィート、そっちへ行ったぞ。逃がすな……相手は人間だ！」

相手の正体が人間だと聞いて、フィートたちは胸をなでおろした。こんな森の中でドラゴンと出くわしたくはない。しかし相手が人間なら、なんら恐れることはないのだ。

「任せとけっ！」

と叫んだフィートの声に、正体不明の人間はまた向きを変えた。しかし、このときにはすでに、ぬえたちのパーティーにすっかり周りを囲まれてしまっていた。

「ほらっ、どうだ」

「こっちだ、こっち！」

なんとか逃れようとする相手を、12人で取り囲む。ついに観念したのか、相手は動きを止め、その場にうずくまった。

「手間をとらせやがって……」

バーストが息をはずませながら、うつむいている相手の顔をのぞき込む。

「あっ、こいつ……女だぜぇ」

みんなに囲まれ、うずくまって泣きじゃくっているのは、13、4歳の女の子だった。ぬえが、ホリデーに目で合図をする。24歳になる女魔法使いのホリデーは、女の子のそばにうずくまり、優しい声で話しかけた。

「怖がらなくていいのよ。私はホリデー、ワグンバ伯爵様にお仕えする魔法使いよ。山賊なんかじゃないから、心配しないで……」

ＬＥＨＴＯは、しばらく背負い袋の中をもぞもぞやっていたが、やがて目的のものを見つけたらしくにっこりと微笑んだ。

「ほらお嬢ちゃん、これをあげよう。とっても甘くておいしいキャンディーだよ」

すると女の子は顔を上げ、ＬＥＨＴＯのほうを向いていった。

「あたし、そんな飴（あめ）で喜ぶような子どもじゃないわっ！」

シャンティの村

この生意気な娘は、名前をラダといった。ゾンターの山奥にひっそりと暮らしている100人ほどの人々からなるシャンティの村で生まれ育ち、13になる今まで一度も町の外に出たことがないのだという。村の外の人間と接触することは、大人たちから固く禁じられているのだそうだ。今日は山菜を採りに森にやってきたところを、ぬ

私は天下無敵の浪人生。このキャラ「戦士カルベート」を初めて送り出した頃はまだ現役だったのに……月日がたってキャラも私も変わった。やい、この浪人の敵/ついつい応募してしまうではないか、勉強の合い間に……。（山口県・重冨裕昭）　リューヌが浪人の敵といわれるとは思わなかったなぁ～。あ、また生存だ。

えたちに発見されたというしだいだった。

　接触を禁じられているとはいうものの、好奇心旺盛な年頃のラダはすぐにみんなと打ち解けたが、シャンティの村に案内してほしいという要請にはなかなか応じてくれなかった。それでもぬえたちの熱意が伝わったのか、最後にはこっくりと首をたてに振った。

　一行は、緊張しながら村に入った。なにしろ外部との接触を極端に嫌う村のことだ、どんな手荒な歓迎を受けるかわからない。少し離れた場所からＬＥＨＴＯたち魔法使いが魔法で探ったところでは、村には老人と子どもと女性だけしかいないようだった。それでも、緊張を解くわけにはいかなかった。

　一行がラダと一緒に村に足を踏み入れると、村人たちはまず恐怖におののいたような表情を見せ、さっと近くの家に飛び込んでかんぬきを下ろしてしまった。

「すっごく歓迎されてるみたいだな、うれしいねぇ」

　ＭＡＲＫ－IIが苦笑いをしながらそういった。バーストも口をへの字に曲げながら、

「こらあっ、隠れてないで出てこいっ。こそこそしてやがると、戸をブチ破って引きずり出して、頭からバリバリ食っちまうぞぉ！」

　ぬえがいきり立つバーストを制していう。

「こら、バースト、脅してどうするんだ。なあ、ラダ、なんで村には男たちがいないんだ？」

　するとラダは、口ごもりながらも質問に答えてくれた。

「じつは、私たちはみんな、ドラゴン族の奴隷なんです。この村は、ドラゴン族に奉仕する人間たちのために作られた村で……」

「なんだってぇ！」

　ぬえたちが一斉に叫んだ。ラダは彼らの反応にかまわず、早口であとを続ける。

「ドラゴン族というのは生まれたときはほんの小さな生き物で……そう、タツノオトシゴっていうのがいるでしょう？　あれを10倍ぐらいに大きくしたような姿をしているの。

　でね、その頃は大きくなってからとは全然別の生き物みたいで、力もすごく弱いし、魔法だって全く使えないってわけ」

「それは本当かっ？」

「ええ、本当よ。ドラゴンの赤ちゃんは、ある程度大きくなるまで……そうねえ１年ぐらいかしら……水の中で暮らすんだけど、その間はひどくか弱くて、他の動物の餌食になりやすいし、育てるのにものすごく手間がかかるのよ。

　そこで、ドラゴンたちは人間族をかり集めてきて、このシャンティ村に住まわせて、滝つぼにいるドラゴン族の赤ちゃんの世話をさせているの、奴隷としてね」

「で……男たちの姿が見えないのは？」

「もともと男の人の数は少ないの。たいていはドラゴン族にさからって殺されちゃうから……。でも、生き残った男の人たちは、昼間は力仕事に連れ出されてるの。もう、そろそろ戻ってくるはずだけどね」

　ル・ムは、興奮のために顔を紅潮させながら尋ねた。

「それで……ドラゴン族の子どもたちがいる滝つぼというのは、どこにあるんだい？」

瀕死の帰還

　パーティーの仲間は、生つばを飲み込みながら、ラダの答えを待った。そのとき、

「それは秘密だ！」

　彼らの背後で声がした。あわてて振り返るぬえたちがそこに見たものは、雲をつくようにそびえる５体のドラゴンと、その後ろでうなだれているしょぼくれた男たち十数人の姿だった。

「まずい、逃げろっ！」

　ぬえの命令を待つまでもなく、ＭＡＲＫ－IIたちは一斉に駆け出していた。

「逃（のが）すかっ！」

　叫んだドラゴンは、言葉と同時に炎を吐く。直撃を受けたヴァナシードが、たちまち炎に包まれる。

「ぐわあっ！」

　ヴァナシードのあげたものすごい悲鳴に負けないほどの大声で、ぬえが叫んだ。

「みんな、ばらばらになって逃げろっ！　ほかの者にはかまわず、自分のことだけ考えて、とにかく生きてジュフタンへ帰るんだ。そして、ラダから聞いた情報をワグンバ様に……」

　ぬえの言葉はそこでとぎれてしまった。彼の身に何が起こったのかを振り返って確かめている暇はない。ＭＡＲＫ－IIは必死で走った。森の中をこけつまろびつ、身体のあちこちにすり傷や切り傷を負いながら駆け抜けた。

　ふと気がついたときには、あたりはもう薄暗くなっていた。周囲に目をこらし、聞き耳をたてたが、ドラゴンどもが近くにいる様子はなかった。ほっと気をゆるめると、右肩のあたりがひどく痛いのに気づいた。背中のほうから左手を回し、傷みのあるあたりを探ると、手に当たるものがあった。右の肩口に何かが食い込んでいる。

　ＭＡＲＫ－IIは、ぐっと歯をくいしばって、刺さっているものを肩から抜きとった。ウロコだ。ドラゴンのウロコが、肉に数センチ食い込んでいたのだ。傷口からは、まだ血が流れ出しているらしい。ＭＡＲＫ－IIは、かまわず再び歩き出した。耳にした情報を一刻も早くワグンバ様に届けねば……。彼は、そのウロコに付着していたドラゴンの血が、人間にとっては毒になることを全く知らなかった。

　幾多の苦難に出会いながらも、なんとかベクスタ川を渡ることができたとき、ＭＡＲＫ－IIの右肩はドラゴンの毒が回って腐敗が始まり、どす黒く変色していた。

＊　＊　＊

　戦士で曹長のロック・フォードは、同じく戦士で曹長のフジャキュール、魔法使いで曹長の森のからすらと一緒に、ベクスタ川を渡ってからの計画を立てるべく、下見に出ていた。

「戦士のミューズやミディア、盗賊の銀河やセレン・ロイシンはいいとして、魔法使いのユウリル、ブランデル・ヘリ、クィン、クレア・ティナ、ルティシアの５人は、歩いてベクスタ川を渡るのには無

質問：私の末廣弥呼（京都府・ひなこ）は、前回まででキャラクターポイントが30ポイントです。ここから３ポイント引いて前回の特技を身につけたことにし、今回(27)＝(24)＋特技ってなわけにはいきませんか？　回答：ダメです。７月号の応募の手引の規定により30ポイント→24ポイントですし、また特技はその回限りですから。

理があるんじゃないかな？」
「なに、大丈夫だよ、フォード。女のティナやクィンやルティシアだって、元気いっぱいさ」
「いや、森のからす、心配してるのは男のほうだよ。あいつら、見るからに体力のなさそうな顔をしてるもんな」
「いいや、魔法使いだって、そんなに見捨てたもんじゃないぜ」
　そのとき、フジャキュールが2人に声をかけた。
「おい、あれは何だ？」
「あれって……あのボロきれみたいなのか？」
「おっ……あれは人間だぞっ！」
　彼らに発見されたのは、ＭＡＲＫ-IIにとって大変幸運だった。なにしろ、ロック・フォードたちは、ＭＡＲＫ-IIと同じワグンバ伯の魔道親衛隊の隊員だったからだ。
　彼らは瀕死の状態のＭＡＲＫ-IIを介抱し、苦しい息の下からドラゴン族に関する情報を聞き出すと、ジュフタン城にいる彼らの隊長ビュム・ライナスのもとに早馬を出した。

ワグンバ伯爵

　広大なジュフタン城の一角に、ワグンバ伯爵の居住区があった。この時代の実力者のひとりであり、しかも倒竜七将軍家のひとつという家柄を誇るワグンバ伯だけに、その居住区は、ランド侯のそれに負けず劣らず立派なものだった。
　ワグンバ伯の魔道親衛隊のビュム・ライナス隊長が、伯爵の控え室で待っていると、ワグンバはドアを開けて１人で入ってきた。ライナスの表情が、緊張のためにさっとこわばる。立場上伯爵に目通りする機会は多いが、隊長になって５年ほどもたつというのに、ワグンバ伯と面と向かい合うといまだに緊張してしまうのだ。
「おお、ライナス、何か報告があると聞いたが？　いったいどんな内容だ？」
「はい。ドラゴン族の習性についての耳よりな情報でございます」
「ふむ……ドラゴン族のことについては、ほとんど知られていないわけだが……ついにその一端が明らかになったというのか？」
「そうでございます」
「では、報告してみてくれ」
「はいっ！」
　ライナスは、直立不動の姿勢のまま、報告を始めた。
　ぬえたちの活躍、彼らがシャンティの村で見聞きしたこと。その直後にドラゴンに襲われ、ただ１人ＭＡＲＫ-IIだけがベクスタ川の北岸までたどり着いたこと……。
　ワグンバ伯は黙って報告を聞いていたが、ライナスが話し終えると、静かに口を開いた。
「で、ＭＡＲＫ-IIはどうした、無事なのか？」
　ライナスはこの言葉に感激した。ドラゴン族の秘密という重要な話題をさておいて、部下の身を案じる……これがワグンバ様のお気持ちの温かさなのだ。
「それが、残念なことに……介抱もむなしく……」
「そうか……。ライナス、ＭＡＲＫ-IIに勲章を出す手配をしてくれ。死んで勲章をもらったところでどれだけの供養になるかはしれんが、金一封は出るはずだから、少しは家族の生活のたしになるだろう」
「ありがとうございます」
「それから、この情報をランド侯配下のガエンヌ大奉行に伝えておいてくれ。この情報が本当なら、ドラゴンどもにひと泡吹かせてやれるぞ」

ランド侯爵

　機能本位にまとめられた執務室で、ランド侯爵は１人で書類をめくっていた。各地の人間軍部隊から送られてくる書類は、どれをとってもあまり気分が明るくなる内容ではない。ドラゴンを相手に戦って、なんとか守り切ったというのならまだいいほうで、たいていは双方に大被害を出したあげく、相変わらずの膠着状態が続く、という知らせだった。
　すでに３年もの間、この状態が続いているのである。３年にわたって緊張状態を持続するのは、至難の技だった。ともすれば厭戦気分が広まり、対ドラゴン戦から逃れようとする者や、麻薬などにひたって現実から逃避しようとする者が増えそうになる。
　そんな状況をうまくコントロールし、ドラゴン族をはじめとする魔族と戦う意志を国民に持たせ続けるために、ランド侯は力を尽くしてきていた。
　ここらへんで、何か状況を一変させるような成果をあげたいものだ。それをてこにして士気を高め、ドラゴンどもと戦う気力を充実させるのだ。
　そのとき、ドアの外から声がかかった。
「閣下、ガエンヌ大奉行様がお見えです」
「おおガエンヌか、よし、入れ」
　魔法使いのローブを身に着けたガエンヌ老人は、大きな両開きのドアを両側に開いて、ゆっくりと入ってきた。ランドの側近として長年忠節を誓ってきた、お抱え魔

！ 若者ＡＫＩＲＡ（愛知県・伊藤晃）は勇者になろうと冒険に出た。そして深い森の中、モンスターに囲まれたとき、死を怖いとは思わなかった。だが、「仲間がいればな」それが最後の言葉となった。……と書いてきてくれました。己の死を予見するとはさすがです。ただ、死モではなくゲリラ戦で、仲間もいたのです。残念です。

法使いのひとりである。老人は、満面に笑みをたたえながら急ぎ足でランド侯のそばに寄ると、あいさつもそこそこにしゃべり出した。
「ワグンバ派の戦士のＭＡＲＫ-IIと申します者が、耳よりな情報を聞き込んでまいりました」
「また耳より情報か……。週に１つは耳よりな情報、重大な情報、という触れ込みのものが寄せられるが、実際に役に立ったことなどほとんどないではないか」
「今度ばかりは、けっしてがっかりさせはいたしません」
「ワグンバ派の戦士からの情報なのだろう？　本当に信用がおけるのか？」
「間違いなく……」
「よし、では、どんな情報か申してみよ……」
　気の乗らない態度のランド侯を前に、ガエンヌ老人は身振り手振りをまじえて、ワグンバ伯から伝えられた情報を説明した。最初はいいかげんに聞いていたランド侯だったが、話が進むにつれて身を乗り出し始め、話が終わる頃には頭の中でこの情報をもとにした作戦を組み立て始めていた。
「よくわかった。早速ワグンバとダルグールに使いを出してくれ。午後いちばんに頂上作戦会議を開きたいとな」
「かしこまりました」
「これでドラゴンどもにひと泡吹かせてやれるかもしれんな……うむ、もしそうなれば、そして今度の戦（いくさ）で勝利を得ることができるようなら、その後のことも相談しておかねばならん。今晩、夕食のあとで重役会議を開こう。うまく立ち回って、ワグンバ派やダルグール派の勢力を衰えさせ、ドラゴン族なきあとの世界を、我がランド……いやザ＝バルド国王陛下の天下とするために、緻密な作戦を立てねばならんからな……」

ゾンターの山II

　ダルグール帝国親衛隊の戦士で伍長のヴィルーダッカは、部下たちと一緒にゾンターの山の中をもくもくと歩んでいた。近くにいるのは彼らだけではない。何百という冒険者たちが、一路シャンティの村を目指しているのだ。もしこの作戦がうまくいけば、ドラゴン族との戦争に一気にけりをつけることができるだろう。
「ドラゴンの子どもって、まるでタツノオトシゴみたいだっていうけどそんなに可愛いもんかな？」
「何いってんだよフュウ・ケラン、ネコほどの大きさがあるタツノオトシゴなんて、どこが可愛いんだよ」
「レッドウルフこそ何よ、あたし、人間の子どもくらいのトカゲを飼ってるけど、そりゃあ可愛いもんよ」
「フュウ、レッド、無駄口を叩くんじゃない」
　ヴィルーダッカにたしなめられ、２人はしゅんとして口をつぐんだ。今は真夜中、敵に居場所をさとられないよう明かりを一切つけていないので、どうしても歩みはのろくなる。17歳の戦士ジオ＝グラードは、暗闇の中で狭い道を歩くのに、自慢の長い槍をもてあましていた。彼の後ろにアクシス、ベレナスの２人の戦士、PaPu４世、カルネコという２人の盗賊が続く。
　レイ・ダグヌス、マグナス、芳賀正一、フェニス・Ｄの４人の魔法使いは、戦士や盗賊とは離れ、はるか後ろのほうからゆっくりと進撃していた。いざ戦闘が始まったら、集団魔法でドラゴンどもが使う魔法に対抗しようというわけだ。
　その中でフェニス・Ｄだけは、ほかの連中とは違う考えを持っていた。というのは、彼女はドラゴンの子どもを捕らえて自分の手で育て、自分になつかせようと計画していたのだ。この計画がうまくいけば、フェニスは人類初のドラゴンライダーとなるはずだった。
　前方の様子を探るため斥候（せっこう）に出ていた人間族の部隊から、緊急魔法通信が入ったのはそのときだった。
『みんな、これは罠だっ。シャンティの村にはドラゴンどもがうようよいるぞ。奴らは村に集結して、俺たちを待ちかまえていたんだ。みんな、その場にとどまり、態勢を整えてくれ。奴らは、俺たちを倒したら、きっとそっちに向かうはずだ……敵襲にそなえてくれえっ！』

＊　＊　＊

　じつは、シャンティの村の一件は、すべてドラゴン族の罠だったのだ。あのラダも、村人たちも、すべてドラゴンどもが人間に化けた姿だったのである。奴らは、人間族の精鋭たちを一網打尽にしようと、シャンティの村で手ぐすね引いて待ちかまえていたのである。もちろんドラゴンの子どもがタツノオトシゴのような姿をしているというのも嘘だった。
　ランド、ワグンバ、ダルグールの３人は、そんなこともあろうかと慎重に協議し、二段構えの作戦を立てていた。つまり、本隊を突入させる前に、前方の様子を探るための斥候部隊をかなりの人数、シャンティの村に送り込んだのだ。
　もちろん斥候部隊は悲惨なめにあうことになった。生存者がほとんどいなかったほどだ。しかし本隊のほうは、斥候部隊から知らせを受けていたために、大きな被害を出すどころか、かなりの戦果をあげることができた。
　それもこれも、すべてはＭＡＲＫ-IIの死をかけた努力のたまものだった。そこで、いつからかこのシャンティの村での戦いは、〈マークの戦い〉と呼ばれれるようになった。

ライナ・ソルフェ

〈マークの戦い〉が繰り広げられている頃、ベクスタ川をあとに一路南へ向かっていた戦士のライナ・ソルフェは、１人で草原を歩いていた。
　見晴らしのいい草原は、冒険者にとって非常に危険な場所である。敵から発見されやすいうえ、身を隠す場所がほとんどない。もちろん地面に伏せて草の中に身をひそめていれば安全ではある。だが、それでは先へ進むことができない。

！　借金を返すために３年前に冒険者になったが、いまだに１Gも返していない(トルルバ出身の女盗賊23歳)こういうご時勢だから魔法の道も生きてくるというものだわ。まだまだ修行中の身だけど、ゆっくりと花嫁修行もしたいわね。戦勝祈願には舞を披露したいわ(女魔法使い22歳)……この２人、じつは本文に出演しています。

謎の大魔法使いを発見することなど、できるはずもない。
　というわけで、ソルフェはあたりに気を配りながら、早足に歩き続けていたのだ。だから、前方の草むらからいきなり声をかけられたときには、心臓が止まるかと思われるほど驚いた。
「そこで止まれ……手を上げろ、武器に近づけるんじゃないっ」
「誰？　あなたは何者なの？」
　頭上に手を上げながら、ソルフェは素早く考えを巡らせた。いきなり攻撃してくるのではなく、声をかけてきたことから見て、この相手はドラゴン族や魔族ではない。明らかに自分と同じ人間だ。とすれば、おとなしくしていたほうがいいだろう。
「おまえのほうこそ何者だ、こんなところで1人で何をしている？」
　再び草むらからあがった声に、ソルフェは落ち着いて答えた。
「私はライナ・ソルフェ、ランド侯爵様の戦士よ」
「そうか……よし、とりあえず武器を地面に置け。ゆっくりとだぞ」
「手を下ろしてもいいの？」
「あたりまえだろう、魔法使いでもないおまえが、手を使わずに腰の武器をはずせるはずがない」
　それを聞いて、ソルフェはゆっくりと手を下げ、腰のベルトごと剣を地面に落とした。
「これでいい？」
「ああ……そのままじっとしていろよ」
　いうと同時に、周囲に草むらを分けて、12人の冒険者たちが姿を現した。なかでもいちばん年上らしい魔法使いが一歩前に進み出て、ソルフェの正面に立った。さっきの声の主らしい。
「私はタンストール、フリーの魔法使いだ。ここにいるのはみんなフリーの冒険者で、飛鳥竜二様を探しに南へと旅をしている途中なのだ」
「というと、火竜遊撃隊？」
「そのとおり」
　それを聞いて、ソルフェはとっさに決心した。そうだ、このパーティーに入れてもらおう。火竜遊撃隊なら、うってつけだわ。
「それなら……私も仲間に入れてくださいっ！」
　いきなりそういい出したソルフェに、パーティーの冒険者たちは一様に驚きの表情を浮かべた。こんなところをたった1人で歩いている人間だ、きっとただ者ではないだろう。ひょっとすると、ものすごい力を持った魔法使いか、あるいは……まさか人間に化けたドラゴンでは……？　そう思っていたところが、相手はやたらに下手に出てきたのだ。
「ちょっと待って、おまえが敵でないという保証がどこにある？」
「わかったわ、じゃあ、納得してもらえるまでの間、私は武器を持たず、丸腰でいましょう。それならいいでしょ」
　パーティーのメンバーは、しばらく額を寄せ合って相談していたが、結局まあいいだろうということになった。
「では、紹介しよう。こちら側から、戦士の老蘭、J・スクリュード、ライ・ハーン、E・シルヴァ、ハンス・ベスパー、ヴィル・セイバー。それから、魔法使いのヴェルワースィー、アリシア・ハーン……彼女はライ・ハーンの妹だ……マサノフ。最後に盗賊のファニア・アーナ、グンダリだ。よろしく頼む」
　こうして、ライナ・ソルフェは新しい仲間を得、旅を続けることになったのだった。

（1月号に続く）

今月の登場キャラ
（登場順）

ぬえ	北海道	釜澤大
MARK-II	広島県	畠山資弘
ル・ム	福岡県	はい?
アザー・フィート	埼玉県	霜月弥冬
ユスティナ	秋田県	水木政士郎
バースト	千葉県	手塚伸弥
ヴァナシード	北海道	TOM
LEHTO	兵庫県	TH
サリス・マイリス	福島県	菅野　徹
アッサム・リーフ	静岡県	三盃　保
ノリアキ・クニー	神奈川県	國友憲明
ホリデー	愛知県	安藤芳明
ロック・フォード	大阪府	葛迫嘉弘
フジャキュール	兵庫県	藤原孝匡
森のからす	東京都	川崎宏二
ミューズ	神奈川県	志邨貴司
ミディア	大阪府	山本拓
銀河	鹿児島県	永谷敏之
セレン・ロイシン	宮城県	あおい
ユウリル	福島県	樋口信夫
ブランデル・ヘリ	福岡県	別府真也
クイン	神奈川県	赤羽りん
クレア・ティナ	東京都	武田幸子
ルティシア	大阪府	JINN
ビュム・ライナス	北海道	伊藤英孝
ヴィルーダッカ	静岡県	山本悟司
フュウ・ケラン	愛知県	松田和男
レッドウルフ	大阪府	Wolf
ジオ=グラード	新潟県	新保　聡
アクシス	千葉県	you2yu
ベレナス	長野県	カビ仙人
PaPu4世	三重県	佐藤正崇
カルネコ	鹿児島県	藤崎和人
レイ・ダグヌス	兵庫県	飯田新吾
マグナス	神奈川県	M
芳賀正一	岩手県	芳賀正一
フェニス・D	秋田県	高山春和
ライナ・ソルフェ	新潟県	鞍立桃子
タンストール	栃木県	平健二
老蘭	長野県	安藤弘明
J・スクリュード	神奈川県	宮本洋介
ライ・ハーン	神奈川県	熊坂孝昭
E・シルヴァ	愛知県	ヤマハ
ハンス・ベスパー	神奈川県	平神智子
ヴィル・セイバー	群馬県	新藤貴志
ヴェルワースィー	新潟県	SHY
アリシア・ハーン	神奈川県	熊坂喜代子
マサノフ	東京都	西村方伸
ファニア・アーナ	宮城県	佐藤弘康
グンダリ	大阪府	飯田義嗣

！ 質問：経験ポイントでの上昇は22ポイントになって、次の冒険でのポイントと合わせて22ポイントにたしていくのですか？　回答：たしていくのは「経験ポイント」に、です。次の冒険でもらえるのは経験ポイントで、これを100ポイント単位で使ってキャラクターポイントのどれかを1ポイント上げることができます。

冒険を終えて

あの「ベクスタ川の決戦」から3年／……ドラゴン族の攻勢におされ気味の人間族連合軍!!

——そんな状況が、今回の冒険の背景です。

ベクスタ川を挟んでの「対ドラゴン戦」には、多くの兵士が参加して、激しい戦いが続けられていました。そんな中、人間族の未来を賭けて、ドラゴン族打倒の鍵を握るといわれる「謎の大魔法使い」の捜索が始まったのです。

今回は、「ドラゴン族との戦い」と「謎の大魔法使いの探索」の2つが主な冒険でした。しかし、これらの冒険の裏では、3大勢力の覇権争いも同時に行われていたのです。今回、本編には詳しく描かれませんでしたが、多くの「特殊作戦」や「秘密工作」が、冒険者たちによって行われたのです。

ということで、冒険者たちはさまざまな目的や野心とともに、各地で命をかけた冒険を前・後編にわたって続けたのです。

なお、グループ・クラムボンからのお願いです。どうぞ「特殊作戦」や「秘密工作」の報告を寄せてください。報告者の生死は問いません。

反撃のチャンスを狙う人間軍はついに「マークの戦い」で、ドラゴン族に一矢を報いたのだった。一方「謎の大魔法使い」を探す冒険者たちは、ベクスタ川を越え、ドラゴン族の支配地へと入っていった。そして彼らを待ち受けるものは……？

経験ポイント

運よく生き残った冒険者は、そのときの状況に応じて、経験ポイントを得ることができます。

経験ポイントは、100点につき自分の能力（体力、知力、技術、運）のどれかを1点ずつ増やせます。また、100点以下の端数は、そのままためておくことができます。

なお、後編まで生き残った冒険者のポイントは、「冒険者のリスト」の欄に書いてあります。

前編での脱落者のポイント

対ドラゴン戦

正規軍・特殊部隊	
ベクスタ川の防衛線で脱落	100ポイント
ベクスタ川の南側で脱落	100ポイント
その他の地域で脱落	80ポイント

フリーランサー・火竜遊撃隊	
ベクスタ川の防衛線で脱落	60ポイント
ベクスタ川の南側で脱落	60ポイント
その他の地域で脱落	60ポイント

大魔法使いの探索

正規軍・特殊部隊	
ベクスタ川の南側で脱落	60ポイント
リボン湖・マウスリア山で脱落	80ポイント
モディーヌ周辺で脱落	60ポイント
その他の地域で脱落	80ポイント

フリーランサー・火竜遊撃隊	
ベクスタ川の南側で脱落	60ポイント
リボン湖・マウスリア山で脱落	80ポイント
モディーヌ周辺で脱落	80ポイント
その他の地域で脱落	60ポイント

階級

今までは階級は原則として冒険に出るたびに上がりましたが、第3部では階級は参加するだけでは上がりません。選ばれた冒険者だけ、階級が上がります。

「冒険者のリスト」の中で、職業に続けて「兵」「曹」などのついてる冒険者が、今回の昇進者です。その階級に昇進したことになります（おめでとう／）。それ以外の冒険者は、今までと同じです。なお、初めての冒険者は、昇進しなければ、階級はなしです。

階級の上がり方	
	なし → 兵士 → 曹長 → 准尉 → 尉官
フリーの冒険者	なし → 傭兵 → ベテラン

勲章と恩賞

勲章はザ＝バルド国王より授けられるもので、経験ポイントに影響します。

また、恩賞は金貨で授けられます。アイテムと同じように経験ポイントに換えてもかまいません。

恩賞

金3	金貨300枚
金2	金貨200枚
金1	金貨100枚

＊経験ポイントに換える場合は、金貨100枚につき40ポイントになります。

勲章　＊（　）の中は経験ポイントです。

殊勲章　作戦上の殊勲者に対して授けられます。	
勲1：1等殊勲章(80)	MARKII（広島県　畠山資弘）　三好田政勝（広島県　VIFAM）
勲2：2等殊勲章(60)	ぬえ（北海道　釜澤大）カルマーン（京都府　大久保敦史）妖（長野県　横川亜紀）
勲3：3等殊勲章(40)	冒険者のリストを参照

従軍章　戦場での戦功に対して授けられます。	
章1：1等従軍章(80)	メアリ・フォレス（神奈川県　遠藤博明）ゲド（神奈川県　倉田成一） S．アレック（京都府　海江田五郎）トーニ（石川県　佐藤雅史）カカシ（北海道　富国狂兵）
章2：2等従軍章(60)	冒険者のリストを参照
章3：3等従軍章(40)	冒険者のリストを参照

名誉戦傷章　戦場での名誉の負傷に対して授けられます。	
傷章：名誉戦傷章(20)	冒険者のリストを参照

！ ドラゴンの弱点として「みけん」「手足のつけね」というのが寄せられています。また変わったところでは、ドラゴンの肉を食べてトカゲ人間になってしまった冒険者がいるという噂もあります。さらに緑色の血を持つ人間（ドラゴンが人間に化身？）の死体を腑分けしたことがある、という興味深い話もあります。さてほかには何が？

アイテム

褒賞や宝物とは別に、生き残った冒険者（脱落者も含む）には給料や稼ぎとして、以下の枚数の金貨が手もとに残りました。これはアイテムと同じ扱いになります。

全員に金貨100枚

さらに生き残った冒険者には、アイテムを手にする者がいます。アイテムはどんなところでも見つかる可能性があります。アイテムには表の15種類があり、これらは冒険中に見つけることができます。

アイテムを手に入れた冒険者は、何のアイテムを手に入れたのかを自分で決められます（自己申告制）。

今回の冒険で手に入れたアイテムはそのまま次の冒険で使えます。次の冒険に出るときに、応募用紙に必ず記入してください。もちろん持っていない人は書けません。

アイテムのうち「魔法の品」は特別です。「魔法の品」は役に立つことのほうが多いのですが「呪われたもの」もあるのです。このことは、戦士や盗賊である冒険者にとっては使ってみるまでわかりません。もちろん、魔法使いには「魔法の品」の働きがわかるので、まず間違えることはありません。しかし「強力な呪い」がかかったアイテムもあり、そのため気づかないままのこともあります。ですから魔法使いが「魔法の品」を使って悪い結果が出たときはひどいことになります。「知力ポイント」の低い（たぶん修行のたりない）魔法使いほど「魔法の品」の判定には不利になります。

アイテムには別の利用方法もあります。それは、持っているアイテムを経験ポイントに換算してしまう方法です。アイテムを手に入れた冒険者は経験ポイントを40ポイント増やすことができます。この場合にはアイテムはなくなってしまいます（つまり売ったり、使ってしまったというわけです）。

次の冒険のときにアイテムをそのまま持っていくか、経験ポイントに換えてしまうかを決めてください。

アイテムリスト

魔法のアイテム	魔法の指輪 魔法の薬 魔法の書
いにしえのアイテム	いにしえの剣 いにしえのブロンズ像
武器	幅広の剣 戦斧（バトルアックス） 大型の盾（シールド）
宝石	宝石の詰まった袋 水晶玉 大つぶのルビー
金貨	金貨100枚 金塊

リューヌ伝説冒険者の広場
ただ今冒険中

冒険者の独り言

ある晴れた日

私は部下を連れて、森の中を進んでいた。この森を抜ければ、いとしのあの人のいるヨルバへとつく……、そう思うと自然に足取りも軽くなるのだった。

そのとき、私の目に映ったものは、１人の部下が私の目の前に飛び出し、全身に矢を受けている姿と、残りの部下が前方に突っ込んでいく姿でした。いくつかの悲鳴があがり、やっと私は状況を把握できたのでした。それは、私がぼけっとしていたとき、野盗に襲われ、そこで矢に狙われた私を、部下のハンスが身を呈して助けてくれたのでした。

「ハンス……」

「ロイシン様……あなたのことをセレンと呼んでいいですか？」

「ええ、いいわよ」

「……セレン……。私はあなたを……お元気で」

そういったハンスの死に顔は満面に笑みを浮かべていた……。

（宮城県　ｗｉｎｇ）

……………………………

村を見守るように建てられた墓石に話しかける青年を、月が優しく見おろしていた。

「とうとう、同じ年になっちまったよ、兄さん。今日は兄さんの好きだった酒でも一緒に飲もうと思って、会いに来たんだ」

皮袋の酒を半分飲み、残りを墓石にかける。

「兄さん、俺が強くなりたいっていったとき、自分の命さえ捨てても守り抜きたい人を見つけろ、っていったけど、まだ見つかりそうにもないよ」

石に立てかけておいた剣を腰に戻し、立ち上がる。

「次は、そんな人を見つけてから会いに来るから」

そう誓い、青年は歩き出した。

ガラ・フィード

（東京都　対崎徳男）

……………………………

踊り子のクレアは暗い街道をひた走っていた。つい先ほど、彼女は長年の仇敵、彼女からすべてを奪った山賊の首領を殺してきたのだ。炎上する故郷、悲鳴をあげる村人。その幼い記憶は、絶えずクレアの心に復讐をささやき続けた。やがてクレアは旅芸人の一座に拾われ、各地を渡り歩くことになった。その一座が山賊に襲われた。首領はあのときの男だった。クレアたちは命ごいをし、芸を見せた。一座の楽士の奏でる竪琴に聞きほれて無防備になった首領の胸に、クレアがナイフを突き立てることができたのは、なんと幸運だったことか。

いつしか、クレアは街道をそれて、野生の花畑の中を走っていた。クレアは花の中に倒れるように座り込んだ。

もう動きたくない。復讐を果たした自分には何も残っていない。クレアは手に持ったままのナイフを地面に押さえつけた。この上に倒れれば簡単に死ねる。

と、いきなりナイフがひきはがされた。見ると一座の楽士の青年が彼女の手をつかんでいた。

「何をするの！　放して！」

「そなたのせいで我が一座はちりぢりよ。なぜあのようなことをしたのだ。話してみよ」

どうせすぐに死ぬのだ。クレアはすべてを楽士に話した。その話を聞いている間も、楽士はクレアの手を放さなかった。

「……私の心は抜けがら。生きながらえてどうするというの？」

「なら、我はその心を満たすまで」

楽士は笑ってクレアの顔を引き寄せると、唇を重ねた。

ふっ、っと心にわき上がった感情に、クレアは驚いた。まだ私は人を愛することができるのか。違う……、ただ花の香りに酔っているだけなのだ。たぶん……。

「そなたは今までどおり、我とともに町をわたるのだ」

楽士はささやいた。

「そなたは踊り、我は歌う……」

クレアは楽士の瞳を見詰めた。その青い瞳の奥に、幸せだった昔の故郷の空を見たような気がした。

では、ここが私のすみかとなるのだ。彼女はそう思い、迷うのをやめると目を閉じた。そして、楽士の若々しい、引き締まった背に手を回し、きつく抱きしめた。

……そうしてクレアは旅の楽士の伴侶となった。２人旅はやがて３人となったが、それはそれでうれしいものだった。彼女の旅は今も続いている……。

（神奈川県　蒼き狼鍋）

！「ドラゴンの死体を放っておくとドラゴンゾンビとして復活してしまう」という情報を寄せてくれた戦士のアザー・フィート（埼玉県・霜月弥冬）さん、貴重な情報をありがとう。我々も確認すべく情報収集に努めます。あなたの死はけっしてムダにはしません。

闘魂のお見合いコーナー

バトルで見つけたあのコに惚れたぜ!

お嫁さん お婿さんを探せ!

マスター公認・リューヌ結婚相談所

いらっしゃいませ! こちらは、お2人の愛を取り持つキューピッド、リューヌ結婚相談所でございます。冒険で忙しくて、お相手を探すヒマもないあなた、ぜひ一度ご応募ください。できれば、まだ冒険を始める前、あるいは、参加しないエピソードのときに応募するのがよろしいかと思われます。いきなり死んでしまっては、告白してくださった方にも悲しい思いをさせてしまいます。

また、ほかにも各種悩み相談もお受けいたします。お気軽にどうぞ。

さらに、めでたくご夫婦になられたお2人におかれましては、その後のご様子などもお聞かせください。お待ちしております。

次の偶数エピソードに参加予定の皆さん

恋人募集コーナー

アレクシオン（会員番号13）
大阪府 刀

草薙みずは（会員番号14）
鳥取県 草薙しおん

ザーク＝ランド（会員番号15）
宮城県 蔵安蔵人

どうぞお幸せに…

どうか、助け合って冒険を続けてくださいね。

ミサギ・ライヤス
埼玉県 鎌田信隆

レオンロード
宮城県 風牙れおん

告白コーナー

今月はラクシュミーさんの告白を、どうぞっ!

デッドオズボーン（会員番号10）
京都府 外垣中核

ラスカリス（会員番号11）
三重県 リアライズ

ガルーダ（会員番号12）
福岡県 神有月美幸

ラクシュミーさん（会員番号3）へ

求む!冒険仲間!リューヌ街角伝言板

埼玉県 光明剣

宮城県 ELENA

東京都 瀬川ゆう

彼氏が欲しかったら、結婚相談所にも相談してくださいね。頑張って、行ってらっしゃい。

岩手県 伊達政宗

芸が細かい。この「オレ」さんは、この衣装のまま『ストII』をやりにいったのでしょうか。

京都府 沢田有若

てっきり女性かと思ったら、男性でした。美しい。でもケープが邪魔になりそう……。

栃木県 シン

指名がかかってますよ、白雪さん。爪がメカニカルで怖い。でも武器になるもんね。

静岡県 カニ

人生いろんなことをやったほうが楽しいです。恋人募集しかり、冒険しかり……。

青森県 赤坂優木子

1人の力がいくら強くても、チームワークがうまくいかないと、なかなか生き残れません。

福井県 なつを

第2部ではごくろうさまでした。第3部ではどうなるかわからないけど、お楽しみに。

お知らせ

「冒険者の広場」では冒険者の皆さんからのお便りを募集しています。イラストや質問、提案、伝言、ミニストーリー（短いほどよい）などなんでもOK! 宛先は〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル4F㈱新企画社ポプコム編集部「リューヌ伝説・冒険者の広場」係まで。

! 新領主は、今どこで何をしているのか教えてください。魔法使いレイ・ダグヌス（兵庫県・飯田新吾） 申しわけない。それを知る前に戦死してしまいましたね。新領主の皆さん、彼のためにも近況と今後の方針をお知らせください。

リューヌ伝説

冒険者の記録

・リストはパーティー順。６人パーティーのあと、５人、７人……パーティーと続きます。・「生存」「宝物」「勲～」「章～」「金～」が冒険終了者。「脱～」「傷章」が脱落者、そのほかは、残念ながら死亡です。
・職業のあとに続けて「兵」や「曹」などがある冒険者は、今回昇進した人たちです。次回からは、その階級を名乗ってください。なお略称は、それぞれ次のとおりです。
兵：兵士　曹：曹長　准：准尉　尉：尉官　傭：傭兵
ベ：ベテラン

対ドラゴン戦

■ 連合軍 ■

ベクスタ川の防衛線

ランド軍

（脱落100ポイント）

フィルシスト	戦	死マ	東京	Plane
マイク・ハガー	戦	死竜	富山	藤本幸宏
ブラックン	魔	死マ	徳島	ていす
秋月之郎種園	盗	死竜	福岡	無用ノ介
スレイ	戦	死竜	大阪	矢吹亮介
フェミア	戦	死竜	青森	山形左京
ディーバンス	戦	死マ	福岡	村田尚久

マークの戦い

ランド軍

（生存240ポイント、脱落140ポイント）

アッズ・ラバウル	戦	脱竜	大阪	中橋克彦
K・AZUMI	盗	脱竜	京都	藤井啓吾
フェリア	魔	死マ	埼玉	小林昭紀
ディンギル	戦	死マ	埼玉	駒井伸晃
アーグラス	戦	生存	静岡	みっく
ファルベット	魔	生存	静岡	池谷倫光
ザビ・ギニング	戦	生存	静岡	手品師ヤン
コンテ・イニュー	戦	生存	静岡	手品師ヤン
エンド・クローズ	盗	宝物	静岡	手品師ヤン
ナルサス	魔	生存	静岡	手品師ヤン
エステル	魔	生存	静岡	手品師ヤン
ヒットラー	盗	生存	静岡	手品師ヤン
トーニ	盗准章１		石川	佐藤雅史
ニラセ	魔曹勲３		静岡	鈴木秀規

ワグンバ軍

（生存240ポイント、脱落140ポイント）

インドラ	戦尉勲３		京都	S.大石
魔狼王　焔	戦	生存	神奈川	平野元明
羅睺	戦	生存	神奈川	平野元明
ロバート，テツオ	戦	生存	福岡	宮崎哲男
ゲド	魔尉章１		神奈川	倉田成一
アルケスティス	魔	生存	京都	青木健
ラルゴ・ラーディ	魔	脱竜	北海道	Nor
グラブノール	盗	脱竜	東京	山川一
刹那	魔	脱竜	神奈川	おまえだ
エリック３世	戦	脱竜	大阪	あ／PON
クリントポップ	戦	死竜	茨城	寺門直也
エドバーグ	戦	死竜	愛知	ツカサワン
カテバ=カングン	戦	死マ	山形	小松豊
NAUTILUS	戦	死マ	東京	村田悟
フィーニア	魔	死マ	三重	間宮聡
スペンサー	魔	死マ	新潟	ピエロ
TESHIO	盗	死マ	愛知	富田直樹

ダルグール軍

（生存240ポイント、脱落140ポイント）

ガイルバルト	戦	死竜	兵庫	濱出憲一郎
サオマ	戦	死マ	埼玉	藤倉剛志
あうとろー	戦	死マ	群馬	光騎士
マルト・ミュース	魔	死竜	兵庫	鬼龍
魔道戦士Y.O	魔	死竜	群馬	大畠好幸
パティー・ヴェル	盗	死マ	群馬	飯塚弘唯
田Viのショウ	戦兵勲３		埼玉	水の者
ハ=バーダルス	戦	生存	北海道	水上孝
陸奥　八雲	戦	生存	大阪	忽那晴樹
ラファエル	戦兵章２		熊本	阿部理希
レイリア=シェル	魔	生存	大阪	中坂和弘
ゲイル・８世	盗	生存	東京	飛田孝幸

その他の地域

ダルグール軍

（生存180ポイント）

聖マッスル	戦	生存	神奈川	桑原敦
エル・ランバード	戦	生存	山形	五十嵐正人
加代	魔	生存	千葉	荒井稔行
白雲斎	戦曹生存		千葉	荒井稔行
ダバ・マイロード	戦	生存	和歌山	中道良弘
キュマイラ	盗尉勲３		東京	熱海孝一
アイリス	盗	生存	東京	熱海孝一
マーフ・リッド	戦	生存	大阪	アキノリ
早乙女主水介乱馬	戦	生存	福島	宍戸利彦

■ 特別部隊 ■

ランド軍特務強襲隊

マークの戦い

（生存240ポイント、脱落140ポイント）

ゴン・ロード	戦准勲３		三重	権蛇明
キラー・ホエール	戦	生存	大阪	鎌田泰弘
マーディガン	戦	生存	宮城	坂本伸也
三好田　政勝	戦尉勲１		広島	VIFAM
紅　右京	戦	生存	栃木	たつ
ケイン・F・V	戦	生存	京都	杉原暁
奈良岡　幹正	戦	脱竜	愛知	奈良岡幹正
ヨルト・チョルヒ	戦	死マ	大阪	波多野義徳
ライラック・レン	盗	死竜	兵庫	ますみ
GENOSIDE	戦	脱マ	広島	THANK
バックファイヤー	戦	死マ	広島	THANK
グランド・ゼロ	戦	死竜	広島	THANK
ボア	魔	脱竜	広島	THANK

その他の地域

（生存180ポイント、脱落100ポイント）

アッシュ・ドルド	戦	死竜	兵庫	藤本学
アッシュ・ロイ	戦	脱ゲ	滋賀	無名戦士
虎丸　龍二	戦	脱竜	千葉	吹訳大佑
フォメット銅雀伯	戦	脱ゲ	新潟	諸橋邦彦
ライスト・ガドロ	戦准傷章		福岡	小懸健一
アル・フィーネ	魔	死竜	神奈川	サム
マーダー・キル	盗	死マ	東京	河原輝州
S・B・ロバーツ	盗	生存	北海道	利根
ギャリック	戦	脱竜	千葉	川島善明
アルシャ	戦	生存	宮城	亀卦川亮

ワグンバ軍魔道親衛隊

ベクスタ川の防衛線

（脱落100ポイント）

ビュム・ライナス	魔	生存	北海道	伊藤英孝
十六夜龍魔	戦	脱ゲ	茨城	大和田徹
ボイス・マグヌス	戦	死マ	兵庫	飯田新吾
エウル・デ・サラ	魔	死マ	兵庫	藤本学
ルーイン・ティア	魔	脱竜	静岡	ふゆき
クリア	魔	死マ	大阪	井上依久
ウェッツェル	盗	死マ	秋田	水木政士郎

マークの戦い

（生存240ポイント、脱落140ポイント）

ライ・ホワイト	戦准生存		岐阜	今村雄治
エンデエル	戦	生存	和歌山	高田和也
カルマーン	魔尉勲２		京都	大久保敦史
ウォール・テラ	魔	生存	東京	高橋健一
ラインシルト	魔	生存	石川	中嶋守裕
スルイン	魔尉勲３		奈良	島田雄介
ぬえ	戦尉死竜		北海道	釜澤大
ル・ム	戦尉死竜		福島	はい?
アザー・フィート	戦曹死竜		埼玉	霜月弥冬
ユスティナ	戦曹死竜		秋田	水木政士郎
バースト	戦曹死竜		千葉	手塚伸弥
ヴァナシード	魔准死竜		北海道	TOM
LEHTO	魔曹死竜		兵庫	TH
サリス・マイリス	魔曹死竜		福島	菅野徹
アッサム・リーフ	盗准死竜		静岡	三盃保
ノリアキ・クニー	魔曹死竜		神奈川	國友憲明
ホリデー	盗曹死竜		愛知	安藤芳明
MARK-II	戦尉死竜		広島	電舞

その他の地域

（脱落100ポイント）

Norihisa	魔	死マ	東京	結城則久
グリフォン・J9	戦	脱竜	岐阜	原勝秀
リル・ミネルバ	魔	脱ゲ	大阪	山本拓
バーザス	盗	脱ゲ	京都	中津海祥子
エル・ニーニョ	魔	死マ	宮城	STING
ソルト・レイン	戦	脱竜	長崎	鮫島貞之

ダルグール軍帝国親衛隊

ベクスタ川の防衛線

（脱落100ポイント）

火啞裏	戦	死竜	鹿児島	永田直樹
ボイス・ガイ	戦	脱ゲ	大阪	後藤俊雄
ネイナ・アルテス	戦	死竜	京都	山本大介
マイケル・ナイト	戦	脱竜	大阪	マンセル
セシリア	魔	死マ	沖縄	永山盛満
コトゥのアンバー	盗	死マ	愛媛	九十九哲彦

マークの戦い

（生存240ポイント、脱落140ポイント）

ヨルグ・スカイ	戦	死マ	京都	上木衛
クレイ	戦	脱竜	東京	小川隆之
アル・デ・パルジ	戦	脱ゲ	岐阜	井ノ上智之
レート	戦	脱竜	京都	小林幹知
HANA	魔	死竜	千葉	西川大
マンゴジェリー	盗	脱ゲ	愛知	じゅんたろ
妖	戦曹勲２		長野	横川亜紀
ハウステンボス	戦	生存	静岡	野桜正直
チェリー	魔	生存	福岡	小山陽一
悪来典韋	戦	生存	福岡	XYZ
ディレイス	盗兵勲３		福岡	ALE
ショカン	魔曹勲３		福岡	草刈啓介
ヴィルーダッカ	戦	生存	静岡	山本悟司
フュウ・ケラン	戦	脱竜	愛知	松田和男
レッドウルフ	戦	脱竜	大阪	Wolf
ジオ=グラード	戦	生存	新潟	ダークネス
アクシス	戦	死マ	千葉	youzy
ベレナス	戦	死マ	長野	ガビ仙人
PaPuⅣ世	盗	死マ	三重	佐藤正崇
カルネコ	盗	脱竜	鹿児島	藤崎和人
レイ・ダグヌス	魔	死マ	兵庫	飯田新吾
マグナス	魔	死マ	神奈川	M
芳賀正一	魔	生存	岩手	芳賀正一
フェニス・D	魔	生存	秋田	高山春和

その他の地域

（生存180ポイント）

シェイ・シル	戦准生存		山口	藤山貴寛
黒騎士アッシュ	戦	生存	千葉	松尾勝仁
フレデリック	戦	生存	宮城	鈴木敏文
フレディ	戦	生存	愛知	井上森彦
R・フェストス	魔曹勲３		愛知	SNNW
密多亜　舞矢	盗	宝物	愛知	安部司

火竜遊撃隊

ベクスタ川周辺の防衛線

（生存200ポイント、脱落100ポイント）

ラリアッタ	戦	死べ	宮崎	村井淑人
アイル・フェシス	戦	脱ゲ	東京	上野信道
ネティアス	盗	死竜	東京	上野信道
ロードレオン	戦	脱竜	東京	上野信道
ロック	魔べ傷章		東京	上野信道
テセア・シュトルム	戦	脱竜	東京	上野信道

凡例①　死竜：ドラゴンに襲われて死亡　死竜：「マークの戦い」でのドラゴン戦で死亡　死べ：ベクスタ川の防衛線でドラゴンと戦って死亡

！　先の「バラクの戦い」で親を亡くし、この旅の前で師を失い、自らの手で竜族を倒す手助けをしようと思い、微力ながらランド侯のもとで戦士たちとともに戦おうと参加してくれた女魔法使いセリナ（東京都・藤田登資雄）は、秘密作戦に従事しているときに戦死した。17歳であった。

リューヌ伝説

凡例② 死ゲ：その他の地域でゲリラ戦でドラゴンと戦って死亡　死秘：秘密作戦中に死亡　死ト：なんらかのトラブルで死亡

スーニア	魔 生存	大阪	西里晃典
爆炎雷龍	戦 生存	東京	前田崇則
アリパシャ	盗べ勲3	東京	松本祐一
フィル	戦 生存	広島	たぬきくん
イリス=オルシェ	戦 生存	愛知	高士雅史
キリー・ガーレイ	戦 生存	山梨	川原崎円

ベクスタ川南側

（生存180ポイント、脱落100ポイント）

アル・ティス	戦 宝物	新潟	藤沢出世
ポメラニアン	戦 生存	石川	大島康正
ランボーモドッキ	盗べ章2	石川	佐藤一史
シンシア	魔 生存	神奈川	大森憲一
ファナ	魔 生存	神奈川	坂谷豪彦
ウィンディ	魔 生存	神奈川	阿部勝明

吉・ガイ	戦 死竜	群馬	円座俊大
熊谷兵庫頭実長	戦 脱モ	神奈川	熊谷博之
上林　康夫光之介	戦 脱ゲ	北海道	武永国明
ディル=ジーク	戦 死モ	北海道	さむらい
ルナ	盗 脱竜	埼玉	岩井正樹
ルミ	戦 死ゲ	埼玉	岩井正樹
ミグ・ハーバート	魔 死べ	千葉	御園行洋

その他の地域

（生存180ポイント、脱落80ポイント）

ウノスロク	戦傭勲3	千葉	小林裕亨
マッシー・アール	戦 生存	静岡	松村正
BALM FAR	魔 生存	福岡	埋金伸次
ダークエンジェル	魔 生存	福岡	有吉誠
ヒート　ムート	魔 生存	福岡	生原靖浩
ARES	戦傭生存	福岡	有吉誠
フェイ=シシリア	魔 金2	東京	RA'G
シフレス	戦 生存	広島	藤坂俊介
竜堂除	戦 脱竜	広島	松浦秀樹
ミティシア	魔 生存	大阪	平井貴之
グラサイト	盗 宝物	宮城	GO/
赤井・マモル	戦 生存	京都	大地丸
甲斐流輝	戦 生存	兵庫	赤松宏一
シュリー	戦 生存	栃木	田中秀長
ホルガーダンスク	戦 死ゲ	東京	内田牧
デスマスク	戦 死ゲ	兵庫	宮山道弘
リシュア・ラダー	魔 死ゲ	埼玉	山中輝将
レイ=キルヒナー	魔 生存	群馬	清野乙彦

■フリーランサー■

ベクスタ川周辺の防衛線

（生存200ポイント、脱落100ポイント）

カミュ	戦 脱ゲ	福岡	坂本誠
ワルキューレ	戦 死竜	神奈川	本多正憲
シェン	戦 脱ゲ	茨城	グッジ
ロイラフ導士	魔 死竜	新潟	渡辺純吾
レイサレム	魔 死ゲ	神奈川	露バ
廃奴律卑=乱愚	盗 脱竜	愛知	安部司
アクリル・シーン	魔 生存	千葉	広川和幸
ラズ・マンリー	線 生存	大阪	和田栗靖喜
ラトク・カート	戦べ章3	北海道	川崎泰広
アドルフ	戦 生存	北海道	中嶋耕一
ミッセン=アケフ	魔 生存	新潟	伊岸盛輝
ウキラキコ	盗 金2	新潟	伊岸盛輝
リュー	魔 生存	群馬	今井肇
タナティア	戦傭生存	群馬	今井肇
南蛮智者　朶思王	魔 金1	静岡	市川敦士
南蛮王　孟獲	戦 生存	静岡	市川敦士
沢田聖	盗傭勲3	兵庫	野間雄樹
ストーン・岩田	戦 生存	兵庫	野間雄樹

そあ=べるで	戦 死竜	神奈川	そあ
ザクシアン	戦 脱竜	東京	毛ガニ
サンソンII世	戦 死ゲ	愛媛	米田真季
A.ブロムナード	戦 脱竜	茨城	アオタン
魅沙・SARA	戦 死ゲ	埼玉	明間靖雄
マークファルト	魔 死竜	奈良	森谷紀仁
フル	盗 死竜	三重	高橋豊樹

ベクスタ川南側

（生存180ポイント、脱落100ポイント）

クライス=バーズ	戦 死ゲ	兵庫	中西一真
ヴィアス・ラーゼ	戦 脱竜	福島	希沙良
ラルフレット	戦 脱ゲ	茨城	前田忠
ジャック・ラドス	戦 死竜	神奈川	BABEL
ギストバード	魔 脱ゲ	群馬	田村和典
イリアス=メイ	盗 死ゲ	福岡	柿原大樹
W・ピータース	戦 生存	富山	ビガロ
ウェイス	戦 生存	神奈川	宮川剛
アイン・リーク	戦 生存	静岡	カルラ
キャリイ・ルイズ	魔 生存	鹿児島	ねこのこ
フットルース	盗べ章2	愛知	佐藤たかP
ケイゾウ・クナツ	魔 生存	愛知	井元トモア
ウフフ　★★★★	戦 生存	北海道	遠藤幸治
魔剣士シオン	戦 生存	福岡	時川鉄司
フッフルー	戦 宝物	福岡	吉田孝忠
麗華	魔 生存	福岡	吉田孝志
イエナ・カレリア	盗 金3	埼玉	中原透
木羅　受女	魔 生存	埼玉	今井兼一郎
時空魔アグファ	魔 生存	埼玉	ウイルス/
レング・レンドル	戦傭生存	広島	りゅーおー
島　右近	戦 金1	大阪	近藤勉
マナ=クリストフ	戦 生存	愛知	藤谷健治
影のイライジャ	盗べ章2	愛知	伊集院大助
セランダーイン	魔 生存	愛知	藤谷世津子
スロート・ラン	戦 生存	神奈川	大久保剛
理希沙亜・タルド	盗 死マ	栃木	TAN
猫目	戦 死マ	神奈川	梓茉
スリルド・露羽	魔 生存	東京	大塚晴久
ラスカリス	魔 死マ	三重	リアライズ
コアン・トロー	戦 死マ	岐阜	松浦尚志

その他の地域

（生存180ポイント、脱落80ポイント）

麻生優子	戦傭章2	静岡	清水祐一郎
ヤシャ	戦 生存	香川	溝内由紀子
輝幻煌帝T'SII	戦 生存	広島	THANK
シンザワイカスミ	戦 生存	千葉	ジューデリ
アイシャ	魔 生存	埼玉	石原宏彦
マイルフィック	盗 金3	長野	高上章
カカシ	戦傭章1	北海道	富国狂兵
フェリシア	戦 生存	神奈川	原肇
ハンク・スタン	戦 生存	宮城	鎌田勤
風御　正義	戦 生存	千葉	毛利慎
フィルーム	魔傭章3	栃木	支倉夏雪
シン・ヤガワ	盗 金1	宮城	谷川晋志
フェルビック	戦 生存	静岡	井村英樹
トゥース	戦べ勲3	神奈川	鷺坂大輔
ファナロック	魔 生存	鹿児島	峯苫洋一郎
ブラスト・ハード	戦 生存	三重	中居生喜
亜理沙	戦 生存	東京	今村直樹
ヴォーティグ	戦 生存	東京	影法師

ラルバ・グレイ	戦 脱竜	大阪	浅山直樹
前田　氷龍	戦 死ゲ	大阪	稲本大介
ミュウ・エルレイ	戦 死ゲ	埼玉	沈志祥
ルーチン・フラス	魔 脱ゲ	大阪	歳森孝雄
シフォード	盗 脱ゲ	広島	沖花晴信

謎の魔法使い探索

■連合軍■

ベクスタ川南側

ランド軍

（生存180ポイント、脱落100ポイント）

リーディック	戦 死モ	大阪	備前焼
メル・クレール	戦 死竜	埼玉	根岸幸義
カストル	戦 死モ	東京	南雲弘行
メイリアーナ	魔 脱モ	東京	高崎譲
アリュス	魔 死竜	鹿児島	くすっ
レオンロード	盗 脱傷	宮城	風牙れおん
キシュウ	戦 死ト	大阪	西尾勇一
ライル・シーグ	魔 脱ゲ	大阪	伊藤貴史
レイチェル	線 死ゲ	大阪	綾野啓介
キヨール・マーツ	戦 死ゲ	大阪	稲増浩嗣
西田昌史	盗 脱病	京都	沢田七賢
ローズ・セラヴィ	魔 脱ト	京都	鍋島一賢
迅雷将・ソルトア	戦 脱モ	大阪	桑田勝弘
アスタール	戦 死モ	鹿児島	聖帝
アレクサンドロス	魔 脱モ	福岡	永井孝幸
ディーナ	魔曹傷章	埼玉	コンポタス
ゴルラウ　II	盗 死モ	香川	川根委三
レリエンス	盗 死竜	兵庫	大先直
バナード	戦 脱モ	福島	加藤康仁
リグ・ヴェーダ	戦 死モ	愛知	佐野公俊
アードバーグ	戦 死モ	福岡	月俣大助
J.B.パロルド	盗 死モ	神奈川	西田明功
セリナ	魔 死モ	東京	藤田登資雄
ヴァルウォット	魔 脱モ	埼玉	萩原宏通

とげじろう	戦尉勲3	大阪	宮本伸一
タナトウ・ミツキ	魔 生存	東京	手塚貞男
グランディス・G	戦 生存	福岡	忍
フォーティーン	魔 生存	千葉	武田敏郎
DUALWOOD	盗 宝物	岐阜	林昌克

ワグンバ軍

（生存180ポイント、脱落100ポイント）

リューザック	戦 死ゲ	愛知	原田直将
ヴァルティス	戦 死ゲ	神奈川	古山孝治
クロイド・シーマ	魔 脱ゲ	神奈川	星野元
サーウェン	魔 死ゲ	東京	影法師
ローラシア	魔 死ゲ	鳥取	小村剛
ジークフリード	盗 脱ゲ	東京	井上真美
ダッチ・バーラン	戦 死ゲ	神奈川	磯田憲佑
ジーン・アブナー	魔尉傷章	埼玉	伊藤雅人
司馬仲達	魔 脱ゲ	秋田	木村崇弘
サン・チエン	魔 死ト	大阪	栗原健一
流　藍鈴	盗 脱傷	岩手	猪石泰正
BomRess	盗 死ト	青森	戸村学司
チバロッテ	魔 死竜	茨城	松本英之
奥山風里	魔 脱モ	青森	夢森未羅宇
スカラ・ブレード	魔 脱傷	大阪	中谷勝
百合恵	盗 死竜	東京	中川賢
フィラアランヌ	盗 脱モ	兵庫	平井敏志
ウォルガザード	戦 死竜	兵庫	妙な魔道士
タカビー	戦曹勲3	東京	人生楽太郎
ハッピィ・タマニ	戦 生存	東京	サラダ家の
パール・ルージュ	盗 宝物	埼玉	金子強
ハイル・デルフィ	魔 生存	岐阜	長谷川聡
ミィナ	魔兵生存	宮城	妖魔
水巫女　レイネス	魔准章3	埼玉	中嶋崇博
ファクト	戦 脱モ	静岡	中村茂夫
リーノ・ズカー	魔 生存	東京	土屋晃好
リュクレオン	魔 生存	東京	柳原政良
イ・スンシン	戦 脱モ	東京	山内一範
カチワープ	盗 脱モ	東京	川渕政司
イスファ・ハーン	戦 生存	福岡	市川拓明

ダルグール軍

（生存180ポイント、脱落100ポイント）

リーマ・バースト	戦 脱竜	兵庫	芳野健一
T・キートン	戦 死竜	千葉	空耳
メルモンド	戦 脱竜	岡山	守時誠
MO/	盗 死竜	福岡	ボケナス
レロサン・シード	魔准傷章	京都	森真一
シテン	魔 死モ	秋田	水木政士郎
キュシュワード	戦 死竜	福岡	ベンガルズ

リボン湖・マウスリア山

ランド軍

（生存180ポイント、脱落100ポイント）

プリュイ	戦 死ト	東京	平野由紀子
ラック・ラット	盗 死ト	兵庫	桂小兎
アポロニア	盗 死ゲ	静岡	大石巧
アイスナー	魔 脱ゲ	北海道	RYO
トルー・シトロン	魔 死ト	奈良	高橋宏
リアン・ギッシュ	戦 脱ゲ	兵庫	ボニー
雷帝	戦 死竜	奈良	真田昌幸
ネロ・マイヤー	戦 死モ	富山	大澤孝志
沢渡香澄	魔 脱傷	東京	木村誠
ヤンモリアン	魔 脱竜	福岡	西隆司
ビーゲル・リー	盗 死竜	大阪	櫛田将博
ルーリリウ	魔 脱モ	京	鈴木隆之
リト・レイリンス	戦尉生存	福岡	藤村裕美穂
キル・シェバンツ	戦 生存	群馬	石川雅人
S.アレック	魔尉章1	京都	海江田五郎
ARYUNEIA	魔 生存	宮城	斉藤亘
ガンダルヴァ	魔曹章3	神奈川	鈴木貴
レリアム=バトラ	盗 生存	兵庫	脇山典子
刃	戦 生存	神奈川	敦士
風魔	盗 生存	神奈川	敦士
十兵衛	戦曹章2	神奈川	敦士
小次郎	戦 生存	神奈川	敦士
武蔵	戦 生存	神奈川	敦士
さやか	魔 生存	神奈川	敦士

イゼル	戦 死モ	石川	ハーシー
ショウ=セイ	戦 脱ゲ	神奈川	聖帝
フィンバック	魔 死ト	埼玉	北条氏康
李師玲	魔 脱病	栃木	園部英一郎
ア・イニドリ・ス	盗 脱ゲ	兵庫	大森清博
アムリタ	魔 脱傷	茨城	田中秀幸
フォスター	盗 脱病	兵庫	瀬島博史

ワグンバ軍

（生存180ポイント、脱落100ポイント）

シャルヤーナ	魔 脱ト	広島	神崎竜也
ファン=トレス	魔 脱竜	神奈川	南天
アルファイト	戦 死竜	神奈川	南天
リドワーン	戦 脱病	大分	高田大二
魔将カル・マイン	魔 脱ゲ	大分	高田太一
龍影竜	盗 死ト	東京	高橋靖正
ウィル・サイファ	盗 脱ゲ	大阪	宮原昭嘉
フィルモア	盗曹傷章	岡山	渡辺真仁
ロン．ヴィーケル	魔 死傷	福島	野木和洋
ハイン・ラルース	魔 死モ	岐阜	綾子の願い
ジェノール	魔 脱モ	富山	西田伸弥
ヴァイス	戦 脱モ	青森	井上妻司郎
オサイリァス	戦 死竜	東京	保田晃宏
リカード	盗 死竜	福岡	金子烈
レイ・ローランド	魔 脱ゲ	東京	ローラン
ルーデンドルフ	戦 脱病	埼玉	亮
マーティル	魔 脱ト	埼玉	赤碕達也
雪夜たまね	盗 脱傷	北海道	こひつじ
フューリオン	戦 生存	茨城	桑野真
リルス	魔 生存	兵庫	藤林直樹
mirage	魔准勲3	愛知	ゴニ
アルシア・バーン	魔 生存	京都	掟司
フェイ	魔 生存	神奈川	下河内大樹
マンセル・ユウマ	盗 宝物	岐阜	梅田祐摩

ダルグール軍

（生存180ポイント、脱落100ポイント）

アンジェリカ	戦 脱モ	千葉	梅津淳哉
ノーコンライアン	戦 死ゲ	愛知	中村修一
バーン・ノイス	戦 脱モ	兵庫	長田正秀
魔将ファリス	戦 死モ	徳島	皇竜
エーコーウィラン	盗 脱傷	東京	ファーニア
エリオット・ベル	魔 死モ	宮城	wing

モディーヌ周辺

ランド軍

（生存180ポイント、脱落100ポイント）

バーディ・フォウ	戦 脱竜	山形	後藤輝彦
テル・ギャリック	戦 脱竜	神奈川	白井秀人
フィアス2世	魔曹傷章	熊本	若林健夫
ゆれあ・れいん	戦 脱病	愛知	広浜智弘
ドラゴン★アイ	魔 死竜	愛知	広浜智弘
ヨーベルト	盗 脱ト	愛知	広浜智弘

レオン・フレアド	戦 宝物	岡山	房延順一
ラルパ=グレーズ	戦 生存	大阪	浅山直樹
メイプル・レネー	魔 生存	愛知	佐久間裕二
くおん	魔尉勲3	東京	夏見陽子
オブカドネザル	盗 生存	岐阜	永田朗

ワグンバ軍

（生存180ポイント、脱落100ポイント）

ハイン・ラルース	魔 死モ	岐阜	綾子の願い
あぱらすっう	盗 脱傷	神奈川	山本宗一郎
劉貴	戦 脱竜	大阪	松井貴洋
ミュージェイン	魔 脱モ	埼玉	小林和也
スウィード	魔 脱病	東京	鈴木康基
ミディ・アルバス	魔 脱モ	大阪	伊賀弘
エルディスト	戦 生存	神奈川	磯崎建一
ヒュー・オウェル	魔尉章2	東京	金井英之
ティア・ルオン	魔 生存	北海道	天野命
イエス・サー	魔尉生存	京都	桜井光康
ウィスティーナ	魔曹章3	福島	すぷれる
ミサーニャ	盗 生存	愛知	広浜智弘

ダルグール軍

（生存180ポイント、脱落100ポイント）

A.EVE	戦 死竜	大阪	上田峰之
Be・MISTY	魔 死ゲ	大阪	内藤智
RAN・MID	戦 脱傷	大阪	奥出弘通
LULIKO	盗 脱ゲ	大阪	上田奉弘

！ 質問：460経験ポイント持っていたんですが、23までしかキャラクターポイント上げられませんよね？　残りの60ポイントはどうなるのでしょうか？　回答：460ポイントあれば、キャラクターポイントを4ポイント上げることができます。残りの60ポイントはそのまま持っていて、次に経験ポイントをもらえたら、たしてください。

東堂　亜羅　戦　脱ゲ　大阪　十太郎
林本　氷牙　魔　死ゲ　大阪　十太郎

その他の地域

ランド軍

（生存200ポイント、脱落120ポイント）

ツウ　戦　脱モ　北海道　斉藤司
リーラ・ティール　戦　脱モ　千葉　橋本誠晃
パルミラ　魔　脱竜　茨城　緒方敏幸
キサラギ・オガワ　魔　死モ　愛知　EARTH
アポロニア　盗　脱傷　静岡　奥家貴弘
EIRIAN　盗准傷章　大阪　芝尾淳
ライ・ライドロス　戦　生存　京都　岸谷光純
デスタークII世　戦　宝物　埼玉　津野観
シルディーナ　魔　生存　神奈川　安達典洋
ライ・シェーカー　魔　生存　宮城　FUMS
J.ラルティーグ　魔准勲3　石川　北野大介
風魔　華哀　盗尉章2　静岡　大竹三千博

ワグンバ軍

（生存200ポイント、脱落120ポイント）

シルフィード　戦　脱竜　愛媛　おしょー
鳳羊　魔　死ゲ　東京　KEI
ラムシコ・カドマ　魔　脱竜　新潟　山田信也
ルーウィズ　魔　脱モ　愛知　広井栄治
摩諭吉羅　魔准傷章　東京　上村M朗
エリアス・レビィ　盗　脱傷　千葉　サバス
ダルーン　戦　宝物　東京　岸嶋勇好
インフェイ　魔　生存　愛知　山口純平
ラ・シュード　魔　生存　岐阜　田口和希
ナナヒル　魔兵勲3　東京　藤原継之
クファール・トス　盗　生存　岡山　鳥越慎一
ルドルフォ・ニー　盗　宝物　静岡　牙王

ダルグール軍

（生存200ポイント、脱落120ポイント）

シルフィード　戦　脱竜　愛媛　おしょー
鳳羊　魔　死ゲ　東京　KEI
ラムシコ・カドマ　魔　脱竜　新潟　山田信也
ルーウィズ　魔　脱モ　愛知　広井栄治
摩諭吉羅　魔准傷章　東京　上村M朗
エリアス・レビィ　盗　脱傷　千葉　サバス
ダルーン　戦　生存　東京　岸嶋勇好
インフェイ　魔　生存　愛知　山口純平
ラ・シュード　魔　生存　岐阜　田口和希
ナナヒル　魔兵勲3　東京　藤原継之
クファール・トス　盗　宝物　岡山　鳥越慎一
ルドルフォ・ニー　盗　宝物　静岡　牙王

■　特別部隊　■

ランド軍特務強襲隊

リボン湖・マウスリア山

（生存180ポイント）

ヴァジール・ロナ　戦　章3　大阪　大東光典
ナルシア・サーガ　戦　生存　神奈川　山口朗
エルトハイム　戦　生存　広島　カルシール
ニャーニャ　戦　勲3　愛知　広浜智紀
ジェニファ・D　魔　生存　東京　茉・りょう
ルナ・ファウ・ア　盗　章2　京都　沢田文若

モディーヌ周辺

（脱落100ポイント）

ロール・ロンド　戦　死竜　大阪　たーくん
ランド・バル　戦　死竜　神奈川　斉藤雄二
レイリーファ　戦　脱モ　秋田　美心
ライク・バーン　戦　脱傷　兵庫　平松道
エストーシャ　魔准傷章　茨城　斉藤浩延
アルスター　盗　脱竜　千葉　Pio
R.鳥坂　盗　死モ　北海道　井口真秀

その他の地域

（脱落120ポイント）

クローナー　戦　死モ　秋田　水木政士郎
エルフィオ　戦　脱竜　京都　新田京次
竜町　愛　戦　脱傷　東京　上坂英樹
セラス　戦　脱モ　栃木　中田友康
ジルフィ　魔　死モ　東京　戊委主
ルイセ　盗　死竜　東京　アトライア

ワグンバ軍魔道親衛隊

ベクスタ川南側

（生存180ポイント、脱落100ポイント）

YNGIE・I　戦　死竜　福島　サイクス
エリシア・パール　魔　脱竜　東京　高尾直行
ニルム・ラムセス　魔　死竜　鳥取　朽木安弘
利　功　男　魔　死竜　千葉　NAK
アリウス　魔　死ト　茨城　飯島哲也
リャン・ボー　盗　死ト　千葉　Y・S
ルース・ファラン　戦　生存　埼玉　佐々木聖志
チャカディー　魔曹生存　栃木　牧野久司
ルーン三世　魔　生存　東京　伊東利明
ルーフ・ケルトナ　魔　生存　愛媛　福田友二
シャーナ・ミュウ　魔　生存　秋田　Bi：Z
メリ　盗　生存　千葉　大嶽毅一
ロック・フォード　戦　死竜　大阪　葛迫嘉弘
フジャキュール　戦　脱竜　兵庫　藤原孝匡
森のからす　魔　死竜　東京　川崎宏二
ミューズ　魔　死竜　神奈川　志邨貴司
ミディア　戦　死竜　大阪　山本拓
銀河　盗　生存　鹿児島　永谷敏之
セレン・ロイシン　盗　死竜　宮城　あおい
ユウリル　魔　脱竜　福島　樋口信夫
ブランデル・ヘリ　魔　脱竜　福岡　別府真也
フィン　魔　生存　神奈川　赤羽りん
クレア・ティナ　魔　脱竜　東京　武田幸子
ルティシア　魔　死竜　大阪　JINN

リボン湖・マウスリア山

（生存180ポイント、脱落100ポイント）

カイム・ガイ　戦　死モ　愛知　憑幻舞
ウォル　魔　脱傷　千葉　内藤信正
F・アルファ　魔准傷章　山口　田中清志
シスラム・ロール　戦　死竜　千葉　山田好男
ミネス　盗　死竜　大阪　根岸英雄
フィース　魔　脱病　大阪　根岸隆雄
タコリン　魔　生存　神奈川　竹林求
バーウ　魔兵勲3　大阪　風塵
裏切者のジュン　戦　生存　東京　JUN
クロロフィル　盗　生存　東京　JUN死す
リョウ・ライナス　魔　生存　東京　JUN
マヤ・エクリプス　魔准生存　京都　桃太

モディーヌ周辺

（生存180ポイント、脱落100ポイント）

ゲーリー　魔　死モ　三重　高森卓
ティム・アリアス　盗　死ト　神奈川　福山剛
ジャックライアン　戦　死モ　神奈川　岡村浩之
クルト＝レーダー　魔　脱傷　神奈川　丸山靖
シャナ＝ディアー　盗　脱モ　神奈川　八川純平
リーザ・デュアル　魔　脱モ　神奈川　井関智也
フォルファン　戦　生存　千葉　S+ぽーる
ミスト　魔　生存　栃木　RYO
シオン　魔准章3　岡山　田中正樹
リンダ・スミス　魔　生存　三重　権蛇明
ティア・ベリル　魔　生存　岡山　平田誠
ジェシカ・ハガー　盗　生存　富山　バルバロイ

その他の地域

（生存200ポイント、脱落120ポイント）

降三世　戦　脱傷　滋賀　■いやまだ
ヴォルガード　魔　脱傷　愛知　山崎健二
ヴェルディーン　魔　死傷　大阪　西棱津夫
住友　里子　魔　死傷　宮城　あおい
カイル　魔　脱傷　福岡　中山貴宏
シューバ・カルア　盗　脱傷　東京　かわ丸
サバ男　戦　死竜　神奈川　レミー

Hecate　魔　脱ト　神奈川　原口智尚
ダイツェロット　魔　脱傷　兵庫　中嶋真也
やっぴ　魔准傷章　大阪　武知幸一
J・マナー　魔　脱竜　兵庫　惣野学
アルフェリウス　盗　脱ト　宮城　ばる
ハーシュ・メアル　戦　脱竜　神奈川　春木康男
カル・オリンピア　魔　脱モ　東京　東京ボン太
ディジーストウカ　魔　脱傷　埼玉　末永雅宏
YOSHI　魔　脱竜　岐阜　DEVIL
リュウイ＝フィン　魔　脱竜　京都　佐倉優一
シェラ＝フィン　盗　脱ト　京都　佐倉優一
MOMO　戦　脱モ　東京　高橋朗
ガルテシア　魔　脱病　大阪　溝口恵史
レティア・リース　魔　脱竜　岐阜　Lu
シア・サイレント　魔　脱モ　大阪　大西慶介
ダノフ・メカイア　魔　脱竜　東京　ようなし
結城倫奈　盗　脱傷　熊本　野上勇
リューヌ　魔准章3　栃木　芝宮正和
高橋妖術師恵美　魔　生存　大阪　永野幸長
シヴァ　魔　生存　福島　桑名隆和
ステインローゼ　盗　生存　兵庫　フィフス
ヴァル・フィスト　戦准勲3　埼玉　金子強
フェリス　魔　生存　東京　EFESS

ダルグール軍帝国親衛隊

ベクスタ川南側

（生存180ポイント、脱落100ポイント）

グリテリアル　戦　死竜　東京　前田洋樹
ギュト・サング　戦　死モ　埼玉　DIE
ティナ・ブライト　魔　死モ　石川　堂久人
祈禱師ベルベート　魔　死竜　群馬　キンボール
エイジ・エッジ　盗　死ト　千葉　ランブル
M・キャッツ　盗　脱竜　千葉　石原泰子
ラル　戦　脱ゲ　北海道　神時由
クックティ　戦　死竜　大阪　尾島勇一
ムム　魔　脱竜　栃木　Oh／No
フェアリー　魔　死ゲ　栃木　河野公則
ランディ　盗　死ゲ　北海道　荻野了一
ローカインヌ　盗　脱ゲ　栃木　湯田坂美則
諸葛亮孔明　魔　生存　岩手　伊達正宗
フォイス　戦　生存　大阪　中野太樹
ミキコ＝サリバン　魔　生存　兵庫　梨花一輪
ダルフォーン　魔曹勲3　千葉　西岡貴生
F.フェニックス　戦　生存　石川　泉秀一
ワーラーIV　戦　生存　石川　徳田慎一
サム・マイヤード　盗　死モ　愛知　山紫水明
ダイクファラド　戦　死モ　愛知　時藤真一
レイリス　魔　脱モ　岡山　清原敏治
メフィスト　魔　生存　愛媛　本田真
次郎丸　戦　脱モ　岡山　永井孝
ローレア　戦　生存　大分　中知規

トリスタン　戦　死ト　富山　尾間明央
セリア・ウォルフ　戦　脱竜　愛知　二村務
ヴェル・スレイト　魔　脱モ　東京　8×8
エクネ・バルジュ　魔　死竜　大阪　兇一
ヘイスティングス　盗　死モ　新潟　拝野繁樹
タムオリン　魔　死ト　埼玉　秋本いづみ
ヴァグ・ナーツ　盗　脱モ　大阪　杉啓太郎

リボン湖・マウスリア山

（生存180ポイント、脱落100ポイント）

パステル　戦　脱モ　青森　夏堀良美
羅院　春人　戦　脱竜　愛知　安部司
ライル・ハスラー　戦　脱モ　愛知　田中裕之
ゾマ　魔　死竜　奈良　當嶋一平
LEMIEUX　盗　死竜　北海道　戸田勇人
バド・ウィルナー　盗　脱竜　大阪　大西慶介
ゾブ・ランタ　戦准生存　埼玉　市川和弘
バルログ　魔　生存　東京　HAA
イアソン　戦　生存　徳島　市川照友
ブラッドリー　戦兵章2　徳島　本多和弘
ゲルハルト　戦　生存　大分　不破慎吾
ラネスティ　盗　生存　東京　魔祥
末盧弥呼　魔　死モ　京都　ひなこ
イクサーヌ　魔　脱モ　福井　新名ちゃん
闇虎愚天沙怒羅　戦　生存　埼玉　原博志
カルベート　戦　生存　山口　重冨裕昭
ラーズ　魔　脱モ　兵庫　九十九
ジータス　盗　死モ　奈良　しゅんの
アースライト　魔　死ゲ　宮城　畠山秀輝
龍鬼　戦　脱ゲ　宮城　吉修
羅龍　戦　生存　宮城　梶原博敏
AKIRA　盗　死ゲ　愛知　伊藤晃
マクス・ジェヒュ　戦　死ゲ　富山　大滝卓哉
エルザ・グリース　魔　脱ゲ　山口　A・M・P

モディーヌ周辺

（生存180ポイント、脱落100ポイント）

カラミティー　戦　脱傷　広島　THANK
ホロコースト　盗　脱傷　広島　THANK
ナルディア　魔　死ゲ　岡山　岸本隆史
クリスハート　戦　脱ト　広島　MNC
セラスニーア　戦　脱ト　埼玉　菅野弘樹
パン・ト・タース　盗　脱傷　埼玉　DIE
レイ・タンゴ　戦准章3　岐阜　ダルク
貴留日　亜椅子　戦　生存　愛知　安部司
白銀剣士ローザ　戦　生存　京都　桟敷大祐
ガーナ・マフィン　魔曹勲3　愛知　安井昌彦
ロタール・アレン　盗　生存　大阪　熊本順也
小百合・ブラック　盗　生存　東京　黒田英樹

その他の地域

（生存200ポイント、脱落120ポイント）

エフィ・ロード　戦　脱ト　新潟　佐藤貴永
レイ・クラウン　戦　脱ゲ　福島　菅野大介
KAWAUSO　魔　脱モ　徳島　安芸慎悟
フィルセリル　魔　脱ゲ　大阪　田中伸也
ゼウス・ピクチィ　盗　脱ゲ　石川　和泉健一
サナトリウム　魔　脱ゲ　東京　新宅正樹
アストリアス　戦　脱傷　愛媛　脳筋男
ライル・エレッツ　戦　脱傷　神奈川　高橋篤史
アルバード・アギ　盗　脱竜　神奈川　二見和宏
リル・エレッツ　魔准傷章　神奈川　高橋篤史
DAN　盗　脱モ　埼玉　JA
DANCER　魔　脱竜　埼玉　JA

カート・バート　戦　生存　東京　宇田川浩司
リーン・ラルフェ　戦　生存　奈良　快斗
アタロスラル　戦兵章3　宮崎　川越眞二
神　弥生　魔　生存　東京　篠原崇
緑眼龍　盗　宝物　千葉　キンサン
ミネルバ・ミリィ　盗准章2　静岡　加藤至
鵜匠のギフケーン　盗曹勲3　東京　加藤隆史

火竜遊撃隊

ベクスタ川南側

（生存160ポイント、脱落80ポイント）

ミリュー　戦　死ゲ　石川　五十嵐Me
シェイス　戦　死ゲ　新潟　SILK
リューク　戦　死竜　福岡　藤川慶雄
ライツ・ロイアス　戦　死ト　青森　横山和幸
ジュエラード　魔　死ゲ　神奈川　堀内誠太郎
ガイラ・ロック　盗　死モ　大阪　永峰健一
酔虎　戦　死竜　東京　松島和夫
鈴木　凜　戦　死竜　岐阜　木元一彦
シリーレイス　魔　死竜　北海道　尾池直人
サーディブラック　魔　死竜　香川　黒岩悟浩
フリッツ　魔　死ゲ　神奈川　田中夏生
リュナーク・2世　盗　脱竜　埼玉　島崎雅晴
ソノタルウェン　戦　脱傷　埼玉　菅野弘樹
アウトストラーダ　戦　死モ　愛媛　中口幸一
キリー・ネイル　魔　死モ　宮城　ルート
アスト・ハインド　魔　死ゲ　千葉　城野暢宏
ルパン　4世　魔　死モ　福岡　三平三平
飛龍やよい　盗　死ゲ　北海道　山内智
サラエル・バーン　戦　死モ　大阪　うひょひょ
オルフェ　戦　死竜　東京　影
ヒュースター　戦准傷章　兵庫　飯田新吾
リナ・インバース　魔　死竜　千葉　檜澤秀樹
リアファーナ　魔　死竜　京都　TA-M
グレーク・ナナシ　盗　脱傷　新潟　鈴木克
レジェン　戦　死ゲ　石川　HAL
マクガイア　戦　死竜　愛知　ツカサワン
エルファーゼ　魔　死モ　千葉　諸岡紘美子
サラ・ステフィル　魔　死ゲ　栃木　木村剛
オレンジ＝ポム　盗　脱ゲ　埼玉　長島亜由美
ライ・キアン　盗准傷章　大阪　辰巳昌隆
SATURN　戦　死モ　静岡　核
ヒュアキントス　戦　死モ　京都　三浦慎
ランダイ　魔　脱モ　北海道　近藤■浩幸
セレンス・リット　魔准傷章　茨城　本田誠
ラルス・レイバー　盗　脱竜　栃木　木村剛
クレイド　盗　死竜　福岡　田道知己
ドレス　魔　死病　徳島　谷村佳則
マハ・カーラー　魔　脱ゲ　岐阜　奥山博之
ソル・ワイバーン　盗　死ゲ　滋賀　FW14B
ソニアス　戦　脱傷　栃木　藤堂貴彦
ランドール　戦　脱病　千葉　上野山寛

凡例③　死モ：そのほかのモンスターと戦って死亡　死病：病気で死亡　脱竜：ドラゴンに襲われて冒険中断　脱秘：秘密作戦中に脱落

質問：前回の冒険で得た経験ポイントを使って特技を得て、今回の冒険でポイントを減らさずに使えますか？　回答：使えません。今回キャラクターポイントを減らすようにしてくださいとお願いしたのは、ドラゴン族の出現によって冒険者の強さが相対的に減少したということが最大の理由です。というわけで、例外はありません。

リューヌ伝説

凡例④　脱べ：ベクスタ川の防衛戦でドラゴンと戦って冒険中断　脱ゲ：ゲリラ線でドラゴンと戦って冒険中断　脱傷：その他の怪我で冒険中断

トゥラル・ルラ	戦	死ゲ	愛知	厚木智潮
ティム・ニール	戦	脱竜	埼玉	大ガラス
騎士・サラン	戦	脱傷	千葉	塩沢靖広
AKI	戦	脱モ	千葉	石橋聡嘉
マーステイル	魔	死竜	宮崎	中村泰洋
テュール	魔	死竜	愛媛	真
リヨン	盗	脱竜	千葉	梅津淳哉
マルス・アクス	戦傭	生存	三重	香西省吾
フェイ・ユウ	盗	生存	静岡	大島俊彦
ネイヴァル	盗傭	章3	滋賀	鍋田一洋
イシュタル	戦	生存	山口	長宗我部
カーク．ハメット	魔	生存	山口	朧けいれん
凰麟	戦	生存	山口	世良貴紀
ツヨシ・クォース	戦傭	章3	栃木	木村剛
ミルフィー	戦	生存	愛知	土方恭伸
アルディス	戦傭	生存	福岡	SE
イラード・ムルク	魔	生存	徳島	皇甫
アービン	魔	生存	東京	エイクマン
ウィンダス	盗	生存	栃木	鷺島淳一
彗麒	戦べ	章2	埼玉	小林直祐
イェーツ	戦	生存	秋田	水木政士郎
シャン・ヘリック	魔	生存	福岡	別府真也
クリス	魔	生存	東京	戸島寿雄
ゼド	盗	金1	和歌山	九鬼傑
ハンサム	盗	生存	東京	阪口泰仁
ウギャオス	戦傭	生存	宮城	堀川正嗣
ナガーワ	魔	生存	宮城	新田武志
ルド	戦傭	章3	宮城	玉井直樹
カルラス・エドナ	盗	宝物	宮城	服部早貴
エルセイシウス	戦	生存	大阪	うわ～
コウセキ	魔	生存	高知	ひょ～
タンストール	魔	生存	栃木	平健二
老蘭	戦	生存	長野	安藤弘明
J・スクリュード	戦	生存	神奈川	宮本洋介
ライ・ハーン	戦	生存	神奈川	熊坂孝昭
E・シルヴァ	戦	金1	愛知	ヤマハ
ハンス・ベスパー	戦	生存	神奈川	平神智子

ヴィル・セイバー	戦	生存	群馬	新藤貴志
ヴェルワースィー	魔	生存	新潟	SHY
アリシア・ハーン	魔	生存	神奈川	熊坂喜代子
マサノフ	魔	生存	東京	西村方伸
ファニア・アーチ	盗	金1	宮城	佐藤弘康
グンダリ	盗	生存	大阪	飯田義嗣
ライナ・ソルフェ	戦	生存	新潟	鞍立桃子
ウェシラ・ミア	戦	宝物	東京	佐々木俊
MrLady長嶋	戦	生存	兵庫	加治佐真一
ガチャピン	戦	生存	東京	福田晴行
ガッシュ・ノヴァ	魔べ	勲3	福島	佐藤健
香津美	魔	生存	大阪	亜
B・アッシュビー	盗	生存	東京	I・F
ライ・ベルゼルグ	盗	生存	北海道	長飛丸

リボン湖・マウスリア山

（生存160ポイント、脱落100ポイント）

ソル	戦	脱モ	三重	清水太一
舞	戦	死モ	石川	広瀬堅太郎
サンブオーネ	戦	脱竜	山形	輕部剛
ディル・カイザー	魔	死ト	大阪	M.J.F
ラセル・ファイエ	魔	脱竜	岡山	小谷嘉則
織田近江守信政	盗	脱傷	静岡	竹迫健作
レア=ハーネス	戦	脱傷	栃木	鈴木正幸
八戒	戦	脱竜	静岡	薮谷知己
ハイドリッヒ	戦	脱ゲ	広島	江草吾祐
H・デンカー	魔	死竜	高知	泉秋
那栖　よしき	魔	死竜	長崎	シグナル
ホークウィンド	盗	脱竜	兵庫	うま
シュトラウス	戦	死竜	北海道	鳳凰
マガディル	戦	脱病	石川	西垣真二
ジョリー・ルーフ	戦	脱傷	徳島	TEIS
マスター	魔	死病	岡山	S・S・I
ジョン・スミス	魔	脱竜	北海道	足羽隆三
ジル・キース	盗	脱モ	三重	夢狩人
ターミネーター	戦	生存	長野	菅沼一久
T・リーナ	魔べ	生存	北海道	井上聖哉
タムジ・N	戦	生存	埼玉	小宮山迷斗
モーム・I	魔	生存	埼玉	小宮山迷斗
バルザック	盗	生存	新潟	石井洋
レミリア=ローナ	魔傭	勲3	新潟	目崎博巳
ペイシェンス	戦	生存	大阪	杉本正敏
シェン	戦	生存	奈良	TERU
チャルッツア	魔	生存	茨城	ひゅるりん
パスタ・パスタ	魔	生存	静岡	大島俊光
伊達・キムジナー	盗	生存	愛媛	永井利和
シオン	盗	生存	石川	宮前崇志

モディーヌ周辺

（生存160ポイント、脱落100ポイント）

ダーク・フィアス	魔	死ゲ	福井	山本猛
クラリス・リーン	魔	脱ゲ	千葉	SSK
ジミー・B	戦	死ゲ	愛知	渡辺哲士
シェラリス	戦	脱ゲ	富山	門口栄治
カク・トーケ	盗	脱傷	新潟	深井範仁
ロルト・ファル	戦	脱ゲ	北海道	■ALF■
ゼルヴィス	戦	脱ゲ	東京	けむ2
ファーレン	戦	脱モ	京都	H
ライン	戦	脱ゲ	奈良	森谷紀仁
レイン	魔	脱傷	奈良	森谷紀仁
アースネル	盗	死竜	和歌山	小林弘典
ダム．グローム	魔	死ゲ	福岡	友光和弘
ハーン・セフタ	魔	脱傷	広島	R
スカーネル	魔	死ト	和歌山	小林弘典
ラッシュ・ワイン	盗	脱ト	福岡	川口真美子
徳平　清之介	戦	脱竜	山口	田中俊行
フィール・ラン	戦	脱ト	岐阜	ピエロ?
レン・アース	盗	脱ト	岐阜	流星
ユンカース	盗	生存	愛知	三矢洋平
イザナギ	盗	生存	鳥取	辻本伸司
十六夜　紹雲	戦	生存	神奈川	高橋貴宏
北原　陸王	戦	生存	北海道	/Y/
レッドワルト	盗	宝物	神奈川	龍神丸
クリス・レオナー	戦	生存	神奈川	でぃお
クール	魔	生存	兵庫	福岡幸一
ラズベリー	魔	生存	和歌山	涼火
デュラン・ハイ	戦	生存	新潟	笠原大樹
スカッシュ	戦	生存	神奈川	佐々木隆
レイアス	盗	生存	神奈川	鈴木綾介
オーゼキ	戦べ	章2	神奈川	鈴木進也

クニヒロ	戦傭	生存	大阪	岸国広
ユセタ・キャロナ	戦	生存	山梨	土屋渉
アルギル・レイン	戦傭	章3	埼玉	篠崎満
アストリア	戦	生存	兵庫	武田東起
ライラス	魔	生存	東京	岩崎新
シオンレイドリー	魔	生存	群馬	鯨井秀明
メアリ・フォレス	盗べ	勲2	神奈川	遠藤博明

その他の地域

（生存180ポイント、脱落100ポイント）

フィリス	魔	脱モ	宮城	破壊皇帝
ルナ=ヴェルナー	魔	脱竜	大阪	涙藍
C=ワイルド	盗	脱傷	大阪	斉藤美保
ジュニア	戦	脱傷	神奈川	後藤宏
シュワンツ	盗	死モ	神奈川	小野博一
アレフ・マックス	戦	脱モ	東京	林直樹
ザン=フォーグ	戦	脱竜	栃木	川越良吾
アルレイン	戦	脱竜	福島	伊藤貴義
ガイヤ	戦	脱竜	福岡	正幼
ユリシーア	魔	死竜	神奈川	夢宮一樹
リート・エノマー	魔	脱竜	北海道	矢野徹
西風のゼピュロス	盗	脱竜	東京	キョン太
ナイトメア	戦	脱ト	東京	瀬戸口隆尚
ファイン	戦	死ゲ	新潟	横堀正浩
ルォーカ・レアス	魔	脱ト	千葉	■いか■
サーチアイ	魔傭	傷章	鹿児島	沢辺宏一
シェン=ボガード	盗	脱ゲ	奈良	バビル2世
コウ・バルナー	盗	脱傷	愛知	野中正史
カシム	戦	脱竜	山形	細谷和宏
ガルフネット	戦	脱竜	群馬	田沼徹
マックスパウアー	戦	脱病	大阪	金崎浩和
エリーナ	魔	脱竜	島根	肥後巧
カルボン	魔	死竜	徳島	三十七
シン・スウ・リン	盗	脱竜	埼玉	猪俣健寛
唯　霞	戦	脱モ	愛知	鷹羽那智
マリオネット	戦	脱モ	東京	森田寛
マクスハルト	戦	脱竜	滋賀	前野新
ジャスティス	魔	脱傷	大阪	小悪魔
ホットショット	魔	死モ	岩手	鍋久保宗
ちびだ　ちびお	盗	脱モ	茨城	ちびざる
ルーン	戦	生存	東京	上杉建二
ラース・グレム	戦	脱ゲ	千葉	伊藤広吉
雷　閃輝	戦	脱ト	大阪	影月蒼羽
ミラン・カーリヤ	魔	生存	東京	岡野仁志
魔槍　露蓮	魔	脱ゲ	宮城	高平峰人
リック	盗	脱傷	愛知	前岡伸英
アーシェム	魔	脱傷	大阪	芦田貴裕
アルカディア	戦	生存	大阪	下村敬志
ルシファ	戦	脱モ	埼玉	水木しげお
ルシファ	戦	生存	埼玉	水木しげお
ルムラーナ	魔	脱モ	埼玉	奥野泰正
セルヴイ	魔	宝物	埼玉	小林良正
ローラント	戦	生存	北海道	山中貴司
ルイファーン	戦	金1	群馬	山本麻弥
デュン	戦	生存	東京	須藤聡

ロメルI世	魔傭	生存	京都	KARK
レイ・ファスター	魔	生存	千葉	吉光信介
白のTZR	盗	金1	京都	荒井靖雄
ディック・レイド	戦	生存	東京	白虎
ソロモン	戦	生存	長野	シャナ
パールバディー	魔	生存	埼玉	中里正明
マリア・プライン	魔傭	章3	東京	浅利俊也
カリー	盗	生存	埼玉	津司卓也
クローカス	戦	生存	大分	大分の猫
ディーン・ラグ	魔	生存	山形	高砂健
ブライアント	盗	生存	千葉	高尾博文
ギルフォード	戦	生存	千葉	高尾博文
ヴァル・バラ	戦傭	勲3	埼玉	昇龍KEN
■アンモ■ナイト	盗	生存	東京	鈴木亘
エルハバード	魔	生存	埼玉	■うんち■
エル・ガレート	盗	宝物	神奈川	火渣
ジャム・ブラッド	盗	生存	大阪	秋山博和
宮本　義経	戦	生存	東京	二瓶淳
フォスファゲン	戦	生存	神奈川	江口哲
ランザック	戦	生存	富山	久保泰之
ニア・カーウエル	戦	生存	三重	南部裕也
氷雨　影介	盗	金1	埼玉	小澤大輔
ロシュフォール	戦	生存	岡山	POST
ブレイド・ライン	戦	生存	鳥取	吉沢史生
鍋田ナイスガイ	戦傭	生存	東京	ヌ=ポオ
ザーク=ランド	戦	生存	宮城	片柳健志
カーツ・ヴァード	戦	生存	宮城	斎藤且人

ナンス	戦	脱竜	神奈川	鈴木大輔
ガウリイ	戦	生存	福島	杉本竜
月影　優	戦	脱モ	東京	水霞涼
麗奈・ストール	魔	脱竜	三重	かなめくん
ファルディナ	魔	脱竜	滋賀	草野一弥
シード・グウィス	盗	脱モ	埼玉	深井喜則
リン・テーア	戦	脱モ	宮城	細浦孝穂

■フリーランサー■

ベクスタ川南側

（生存160ポイント、脱落80ポイント）

カイル	戦	死竜	富山	南条周一郎
ラース・メイスン	戦	死ゲ	北海道	G・I・J
ファリ☆ミウ	魔	死竜	熊本	ぷぁり☆夢
フレデリオ・ゲイ	魔	死モ	栃木	小林敏彦
エンジェル・ガイ	盗	死竜	神奈川	次郎くん
レイス	盗	死モ	兵庫	川上智司
シナ・コールマン	戦	脱竜	神奈川	連介
コーム・ラファン	戦	死竜	福岡	李太白
シュエル・アイス	魔	死ト	福岡	李太白
ソフィア=ローラ	魔	死モ	岡山	アリサ
クレスト・ノア	戦	死竜	岡山	服部護
アディスノーヴァ	盗	死ト	岡山	亜瑠娯
エライ	戦	死モ	愛媛	濱田英記
ジャスティス	戦	死ゲ	東京	多嘉良仁
龍炎	戦	死ゲ	宮城	淙
メアル・ケリオス	魔	脱竜	京都	りゅうえん
ガルーダ・レイ	魔	死竜	北海道	XYZ/
アルベ	盗	死モ	茨城	寺門直也
シャルロット・S	戦	脱ゲ	三重	山村武寛
Hide	戦	死モ	福井	Hide
フォーン・ミル	魔	死ゲ	福島	オデッサ
ケイオス	魔	死ゲ	愛知	バロン
美々留・テート	魔	死ゲ	愛知	山田勝次郎
ファルシア	盗	死ゲ	岐阜	星龍也
リー・チェ	戦	死モ	群馬	あき
セレ・ネミス	盗	脱竜	大阪	トチ/
ザン・シルト	盗	死モ	広島	堀川哲也
カルマイア・イア	魔	脱竜	東京	俳考良参
ヴァーン・ガイス	戦	死ト	兵庫	神原悟
ヴァレリアス	魔	死モ	大阪	花岡和貴
アイオール	戦	脱傷	香川	蒼威雷
ブラック	戦	死竜	福岡	蘭丸
ファーシス・ルン	戦	死ト	滋賀	森暁隆
アリシエラ・F	魔	脱ゲ	栃木	たちばなK
ラグメ	魔	死竜	東京	疾風
TaKe	盗	死ト	広島	田中剛直
銀聖　龍ノ助	戦	死モ	北海道	菅野典剛
マック	戦	死竜	神奈川	水丸
ソル	戦	死ト	愛知	うひょう
アレスティナ	魔傭	傷章	宮城	Ares
アイリィ	魔	死モ	新潟	山田弘樹
ウィンウッド	盗	脱竜	富山	川村哲也
ダルフ・レン	戦	死ゲ	長野	オーエン
宋江	戦	死竜	徳島	星野哲東
レア・ルドア	戦	脱モ	熊本	三原浩司
土岐　姫弥呼	魔	死竜	栃木	早乙女清隆
ナッシュ・キッツ	盗	脱傷	福島	大森吏
レミア	盗	脱傷	栃木	の磨の磨
カルサス	戦	死モ	熊本	Nao
ロイ	戦	死病	佐賀	ABC
ロシーニ	戦	脱モ	千葉	清松大樹

さまんさ．甘利	魔	死モ	埼玉	稲葉雄一
WIZARD	魔	脱傷	千葉	過去分詞
プッチ	盗	脱病	栃木	の磨の磨
クリスティーナ	盗	金1	福島	T.F.
レイファ	盗	生存	岡山	真田慶幸
袁　成明	戦	生存	愛知	岡田光司
キース	魔	生存	兵庫	寺田学
クバンダ	盗傭	章3	大阪	YAKSA
流虎	戦	生存	埼玉	柴田和則
シグ	盗	金2	千葉	藤崎昌和
アルフィーヌ	魔	生存	新潟	ほそたけ
アルビオラ	戦	金1	京都	七海GO/
ダイク・ザ・ガイ	魔傭	生存	岡山	萩田太助
水神　竜姫	盗	金1	茨城	ゆうき
邪魅丸	戦	生存	愛知	杜王凱
キーヴ	戦	生存	愛媛	和田良太
風のシェント	戦	生存	山梨	保坂竜太
スカイ・ミュウ	魔傭	章3	神奈川	眠兎
ドルフィン	魔	生存	群馬	栗田修一
ライナ=ルノ	盗傭	金1	神奈川	TAMA
シキ・アティア	盗	生存	東京	春河譲
ナナ	魔	生存	神奈川	Jun
S・フィリアーネ	魔	生存	大阪	CAROL
エルス・ソード	戦傭	章3	神奈川	風来坊
リー=ルスカ	盗	宝物	神奈川	速足輪
ミアン=トリス	戦	生存	神奈川	龍牙口孔
ウィン・スレイ	盗	生存	兵庫	伊勢晶夫
ラーグ・ガイナス	戦	生存	香川	藤沢宏茂
聖剣士・阿曹天聖	戦	生存	北海道	小林祥宏
大盗賊・ドルス	盗	生存	北海道	小畑光由
大魔道師・ラーズ	魔傭	生存	北海道	小林由佳
風のシルフィー	魔	生存	栃木	飯塚亮司
西風のゼピュロス	戦	生存	栃木	飯塚亮司
風麗・ふれい・	戦	生存	岡山	ひろ
フレキシャブル	戦	生存	香川	福岡祐一
シリィ・ウィルム	魔	宝物	埼玉	霜月弥冬
NAO	盗	生存	愛知	鷹羽那智
ブラッド・ギルス	魔傭	生存	山形	HAL
Salabora	盗	生存	神奈川	紅碧
グロウナブ	盗	死竜	新潟	長谷川成仁
オーベル	戦	脱竜	福岡	安藤寿明
杜甫	魔	脱竜	岡山	鳥越健司
ロス・エガーント	戦	死竜	福岡	川山宝男
ラーク・ロナ	戦	死竜	大分	R・E
ジレール	魔	死竜	東京	榊柳神風

ベル・クリス	戦	死竜	宮城	池田正和
超　電動	戦	脱竜	青森	森田剛夫
皇野　劉次	戦	死竜	兵庫	奥本朗裕
亜邪覇	魔	死竜	神奈川	藤平勇
カタスヤ・マーイ	盗	死竜	神奈川	おっぺ
倫之進	盗	脱竜	茨城	祖山倫彦
マーベリック	戦	脱竜	大阪	クエス
ハヅキ・フロート	戦	死ゲ	佐賀	Hi
シリウス・ヴァン	戦	死ゲ	長野	B,P
ヴァン・ライネル	盗	死ゲ	東京	須田祐二
ワンゲル	戦	死竜	大阪	竹井志郎
グレイワルフ	魔	死竜	神奈川	KTKK
シルファー・マナ	魔	死竜	群馬	マナ
レミランフィーヌ	盗	死ゲ	群馬	ふぃーれ
ウィルディア	戦傭	章2	富山	向浩次
シェラス・ドーラ	戦	生存	神奈川	早川祥
グレイ・フックス	戦	生存	石川	中田佳邦
ムー	戦	金1	千葉	PC-98
カウラムス	魔	生存	東京	山口雅彦
アリア	魔	生存	兵庫	ゆうき
フォー・カード	盗	金1	青森	三浦浩
シリウス	魔	生存	愛知	服部猛司
ルイ・メイヤー	戦	生存	愛媛	中村剛士
フォルメス	戦	生存	福岡	赤木剛
宇都宮広綱	魔傭	章3	愛知	林真弘
スキピオ	魔	宝物	滋賀	松田俊輔
シーマ・リィス	盗傭	生存	石川	；太
げぼはあ	盗	金1	兵庫	小山卓也

リボン湖・マウスリア山

（生存160ポイント、脱落100ポイント）

ダレス・ハイズ	戦	死ゲ	宮城	ふぐ
アレン・ハイズ	戦	死病	宮城	ふぐ
レイア・ラリル	魔	死ゲ	東京	金子雄一
かなみ	盗	脱モ	東京	金子雄一
ゾ・アルバ	戦	脱ゲ	埼玉	熊谷信之
マドーラ・カレン	魔	脱傷	埼玉	熊谷信之
白龍	戦	脱竜	千葉	熊爪
ウィステリア	戦傭	傷章	埼玉	中島範之
アニー・エーテル	魔	脱竜	香川	えーてる
シャラン・ルース	魔	死竜	兵庫	涼風
文屋　仗助	盗	死竜	東京	阿部良雄
フー	盗	脱モ	神奈川	原丈治
MARU-P	戦	死竜	大分	プぅ
ジン・レイナード	戦	脱竜	富山	山田洋之介
リューナ	魔	脱傷	東京	鏡司郎

魔道親衛隊に所属し、曹長のぬえに率いられたパーティーが全滅したことは今回の冒険を読んだ皆さんは、よくご存知だと思います。彼らの情報の価値を認めたワグンバ伯は、戦士のMARK-IIをはじめとしたぬえたち12人全員に対して勲章もしくは昇進を与え、その功績をたたえました。――次のページへ続く。

シェル・メア	魔	脱竜	埼玉	長島亜由美
エリューン大師	魔	死竜	群馬	J・J
カブラヤオー	盗	脱ト	神奈川	西田尚紀
ユピテス	戦	脱竜	奈良	ハーシェス
レオブルボン	戦	脱竜	東京	ザンサス
クリファ・カイル	戦	死モ	熊本	Nao
風のアッシラ	魔	脱竜	兵庫	福井慎也
コールドムーン	魔	死病	東京	森英樹
高橋タカシ I世	盗	脱病	岐阜	高橋隆司
セレム	戦	脱ゲ	三重	鼻谷芳樹
ライガア	戦	脱竜	新潟	中村英博
ジャグユル	戦	死ゲ	北海道	渕多豪明
サイファ・シーク	魔	脱傷	京都	大西直武
ワタル・金井	盗	脱竜	埼玉	田村武司
覆面盗賊MR・T	盗	死モ	埼玉	M・Y
ソーサー	戦	生存	東京	Elf
龍牙 龍夢	戦傭	生存	和歌山	雅幻龍
ガロン	戦	生存	兵庫	鎌田肇
ルーク・デリム	魔	生存	徳島	木内治
リュシアン	盗	宝物	徳島	水城維洋
クラーク	盗傭	章3	愛知	西塚仁詞
リーディス・ガイ	戦	生存	茨城	山田裕人
SKYLINE	戦	生存	大阪	野間和秀
グリモワール	魔	生存	埼玉	斉藤雄大
レイシード	魔	生存	神奈川	CVR
イングローリオン	魔	生存	愛知	長坂幸祐
カロック	盗	生存	愛知	喜多野洋行
ムーリア=ダガー	戦	生存	大阪	米田嘉種
カノン	戦	生存	愛知	坂口智彦
パルメキアン	戦	生存	愛知	鈴木志郎
フィーン・レン	魔	生存	千葉	池田香二郎
忍	魔傭	章3	広島	石橋忍
沙羅	盗傭	生存	東京	山本哲
ヴェクセドワール	戦	生存	東京	魚返魔平次
フィド・アゼルズ	戦ベ	章2	東京	魚返魔平次
クルギスクト	戦	生存	東京	魚返魔平次
北京 八十島	魔	生存	富山	永井英明
ハインライン	魔	生存	大阪	寺本直樹
A-K	盗	宝物	京都	山本英樹

モディーヌ周辺

（生存160ポイント、脱落100ポイント）

R・レプリカーン	戦	脱ゲ	広島	・α・
狂戦士ササノ	戦	脱ゲ	兵庫	高島康徳
NI	戦	死ゲ	福岡	斎藤賢一
N・カデーオ	魔	死ゲ	島根	数列上
ミスティ・グリン	魔	脱ゲ	大阪	川崎研一
ヤスIII世	盗	脱ゲ	栃木	青木康裕
シンアス・カイル	戦	脱ト	奈良	紫留しらん
スーン	戦	脱モ	山口	安仲宏史
ルード	戦傭	傷章	長野	木下俊之
ティアラ	魔	死竜	神奈川	宮本晋治
ヤン・メネス	盗	脱傷	大阪	吉川高司
フェムタ	盗	脱モ	京都	中谷貴夫
じゃっきー	戦	脱ゲ	福岡	前野健
SELUBIA	戦	脱ゲ	富山	岩倉龍洋
ダージリン	魔傭	傷章	静岡	三盃保
ウルド	魔	脱モ	新潟	鈴木康郎
リナ・クリスタル	魔	脱竜	香川	白沢雪
HARRY	盗	死ゲ	宮崎	児玉城
カイ・ラーヴァナ	戦	脱ゲ	山口	山本寛
オフィーリア	戦	死竜	愛媛	那智
はとふ	戦	脱ゲ	北海道	麻呂寸
ナジール・セイン	魔	脱竜	長野	富田雅子
ルアラ・レアイン	魔	脱傷	埼玉	西山高央
ネストア・ラドス	盗	脱竜	東京	二宮隆行
シェスタ・ハーン	戦ベ	傷章	東京	藤原昌浩
D・コロージャン	戦	脱竜	神奈川	桑島修治
KOICHA 3世	盗	脱傷	広島	小池嵩詩
ルーン・ケプリ	盗	脱竜	神奈川	B2
マチス・リエーラ	魔	死竜	千葉	小林峰雄
マクロウリン	魔	脱ト	埼玉	愛子
ソウル・スオウ	戦	脱傷	神奈川	JAH
エイミア	盗	脱傷	神奈川	JAH
カルナック	魔	死ゲ	神奈川	風見ケイ
サフィシアン	戦	脱ト	群馬	L・ソープ
クリヴィーレ	魔	脱ト	群馬	高橋諭
アンジョーラ	戦	脱ト	熊本	松下大助
アユネ・ロザリナ	盗傭	生存	千葉	谷村早津紀
エリナ・ワイズ	魔	生存	千葉	谷村早津紀
ユシア・サーモン	戦	生存	千葉	谷村早津紀
カイナ・ルイ	戦	宝物	北海道	浅田勝利
アクア・ムーア	魔	生存	北海道	大野泰弘
ルナ・シーズ	戦	生存	北海道	ローリィー
ケイン・R・E	戦	生存	兵庫	栗山龍浩
ティック・シン	盗	金2	兵庫	栗山信幸
リース	戦傭	生存	茨城	海老原弘人
ロード	戦	生存	茨城	西村祐一
アルスリート	魔	生存	沖縄	青い流れ星
ルアーナ	魔	生存	沖縄	青い流れ星
ストレイ	戦	宝物	静岡	石川和人
リザーブ	戦	生存	大阪	VSOP

ディオーザ	戦ベ	章3	東京	すずきしん
NOBODY	魔	生存	滋賀	田中治行
ガリク・クレイ	魔	金1	埼玉	河野正樹
パメ	盗	生存	愛知	水野嘉識
シオン	戦	生存	愛知	櫻井稔久
八雲	戦	生存	大分	山崎尚
カイエン	戦	生存	兵庫	的場直樹
ライム・ワカツキ	魔	生存	大分	清原伸幸
プリズム	魔傭	章3	長野	AK
えど・ずし	盗	金1	神奈川	清水健治

その他の地域

（生存180ポイント、脱落100ポイント）

葉月・ムーラン	戦	脱病	大分	上野雅昭
ミムル・ネコ	魔	脱モ	大阪	山中薫
グレイ・マウザー	盗	脱竜	和歌山	山本雅弘
ミスティ・ローズ	戦	脱竜	和歌山	古久保敏晴
ルーガン・レスト	戦	脱モ	静岡	山下大作
リュウ・セイラン	魔傭	傷章	静岡	山下大作
武神凄悟	戦	脱ト	山口	相原直
セリア・キリウ	戦	脱ゲ	熊本	T.K
リファーナ	盗	脱病	大阪	土山大
ロロシー	盗	脱竜	東京	K・U
イザヨイ	魔	脱ゲ	東京	嶋津義晴
レシア・リクス	魔	脱ゲ	茨城	ネコんだ
バン=ボベンズア	戦	脱ト	広島	堀川順弘
アルドラード	戦	脱ゲ	福島	上野宏信
エトラ=デュレイ	魔	脱ゲ	茨城	雷火天水
キテーリア	魔	脱ゲ	東京	あずさ
V・SYNC	盗	脱ト	熊本	宮崎一男
クラウディー	盗	生存	埼玉	浅沼貴之
コネクション	戦	生存	福島	塩川素由
セネカ	戦	脱竜	大阪	三崎慎一
スイジョウマイ	魔	脱傷	福島	水上真一
デンドリオン	魔	脱ゲ	京都	穂積彰邦
ガイ・ロール	戦	脱竜	山口	徳光塚美
グラン・サタン	盗	脱ゲ	山口	村崎めぐみ
MIYA	戦	生存	茨城	BOOM
ロト=スナフキン	戦	脱ト	宮城	ウイティス
アゼル	魔	脱ト	埼玉	斉藤誠
ラナウィリア	魔	脱竜	青森	間宮武臣
シキサキ	盗	脱ト	大分	斎王
SMALL	盗	脱ト	愛知	小川古墳
アリューシャン	戦	生存	東京	石井雅
アルファ・カレン	戦	脱ゲ	東京	雷霧
張 子英	魔	脱ト	広島	K
世蘭	魔	脱傷	石川	れんげ
ティステ・リーブ	魔	脱ト	京都	Shin
リキュア・ウェイ	盗	生存	岡山	山形篤司
ライモン・ライト	戦	生存	栃木	影生
アレル=ウィンド	戦	脱ゲ	愛知	ロッキー
ライ・ウィスアス	戦	脱竜	神奈川	羅門明流
五十嵐 龍美	魔	脱ゲ	愛知	杉本昌史
ラムダ	魔	脱竜	神奈川	加藤敬臣
エルヴィン	盗	生存	愛知	松村健一
アルファルド	戦	脱傷	新潟	北極星
フィース	戦	脱ト	大阪	海光英治
イチロウ	戦	生存	福井	K
ロミロGEET	魔	脱ト	長野	梅竜
梵雅 居	魔	脱ト	栃木	池田俊
シャイラ	盗	生存	埼玉	菅野弘樹
レオニダス	戦	脱竜	東京	今野泰弘
セス	戦	生存	愛知	某
レイ・サートス	魔	脱竜	愛媛	リック
カース・ブラット	魔	脱ト	東京	佐藤勇作
サマリアーノ	盗	宝物	東京	ディスペル
シェープ	盗	生存	埼玉	DIE
ラスティーナ	戦	生存	北海道	岩田史子
マーロット	魔	生存	北海道	菅原照美
チェリーナ・ルウ	戦傭	章3	北海道	岩倉麻実
ヴェラドーナ	魔	生存	北海道	岩田史子
コル・レーニョ	盗	金1	茨城	八木桂子
サンドラ	戦	生存	北海道	本村英恵
ウィム・ルーク	魔	金2	神奈川	菅沢貴洋
J・S・ミル	盗	生存	兵庫	KGボーイ
ロイドグレイス	戦	生存	大阪	朝霧春香
瑞杷 玲	盗	生存	大阪	蒼醒
前田慶次郎	戦傭	章3	千葉	佐野大輔
チムニ・チム	戦	生存	千葉	半澤勝彦
ダグ・ナッシュ	戦	生存	千葉	升井究
AXL・ROSE	戦傭	生存	兵庫	GN'R
BURIEDER	魔	金1	山口	村瀬大助
ラスファート	魔	生存	山形	星川尚人
fog	盗	生存	大阪	戯森孝雄
銀豹 リョウ	盗	生存	埼玉	充
クレス	戦傭	章3	埼玉	たかや
アストリア	戦	生存	愛知	伊藤隆広
カル=ス	魔ベ	章3	愛知	柴山英司
クリスチーナ	盗	金1	愛知	藤谷世津子
ガーティ	戦	宝物	愛知	藤谷好宏
パペワイオ	魔	生存	神奈川	紅チョコボ
はにわ	戦傭	生存	滋賀	佐藤龍一朗

イル=テリシュ	戦	生存	滋賀	浅井輝政
ユリシーズ・メイ	魔	生存	千葉	北崎健司
シヴァ・カース	魔	生存	北海道	騎士遙郁
アーシュラ	盗傭	章3	佐賀	河野修二
アルトーン	盗	宝物	大分	ごりゃあ
ヴァル=クレイド	戦	生存	香川	横川竜也
ライル・ソード	戦	生存	東京	仁井亮一
嵯峨 空也	戦傭	生存	群馬	奥澤文昭
リスナ=メロウェ	魔	生存	大阪	良一
レミー・カルラ	魔	生存	奈良	原田修二
ラゼルア	盗ベ	章2	石川	小泉淳
マフラマズダ	魔	生存	神奈川	井上裕文
ジークフリード	戦	生存	愛媛	仲木潤
時空捜査官ベルダ	戦	生存	埼玉	時空捜査局
時空捜査猫タンク	戦	生存	埼玉	時空捜査局
藤原 将	魔	生存	栃木	藤原忍
藤原沙弥加	盗ベ	章3	栃木	藤原忍

ビルマーキュリー	戦	脱ト	京都	伊吹舞神楽
ヴェルナス	戦	脱竜	香川	平見穂高
リンド セイル	魔	脱竜	神奈川	土屋英一
June	盗	脱傷	神奈川	清盛
キルゴールド	戦	脱傷	和歌山	崎山浩二
キュロス．レイン	魔	脱病	和歌山	安藤秀記
スティリア	盗	脱竜	和歌山	久米村純
ボン・ベルカッツ	戦	脱傷	茨城	関善幸
タルーム	戦	脱竜	宮崎	長友武士
ワーディラム	魔	脱ト	兵庫	睦月零梧
クローマ	魔	脱竜	埼玉	清水心
BIG BOY	戦	脱傷	兵庫	松下達郎
紅 丸	盗	脱竜	千葉	伊藤直弘
影	盗	脱ト	兵庫	多々納誠

秘密作戦中の特別部隊

ランド軍特務強襲隊

ジュフタン

（脱落80ポイント）

マリア・ルウ	戦	死秘	愛知	林茂文
ジェイド	戦	死秘	茨城	伊藤貴之
ジャグ=ジェル	戦	脱秘	神奈川	若菜狗玲
アマンダ・ペイジ	魔	脱秘	東京	薄井孝之
リドムーン	魔	脱秘	大阪	西里晃典
ファイ	盗	死秘	茨城	麒柳

ベクスタ川南側全域

（脱落80ポイント）

パステルナーク	戦	脱秘	愛知	岩谷吉高④
カルフ・フリスト	戦	死秘	大阪	でぶ犬
メリビア	戦	死秘	大阪	にしたん
フレディ	魔	脱秘	東京	中泉義典
キャリー・ロイ	盗	死秘	東京	KEI
エリス・ウィン	戦	死秘	埼玉	土屋恵一

ワグンバ軍魔道親衛隊

ジュフタン

（脱落80ポイント）

レウラール	魔	脱秘	長野	久住マサト
ラークスパー	魔	死秘	島根	梶川昌義
フィース	魔	死秘	大分	江藤博士
クリーク・ロウ	魔	脱秘	東京	伴野聡一
フォルス・ロゼ	盗	死秘	愛知	立元伸幸
ラルツ・ロナート	戦	死秘	愛知	立元伸幸

ハビル

（生存180ポイント）

八 宝 斉	戦	生存	広島	大林謙士
D・シュナイダー	魔	生存	兵庫	あおぅ／
ルー・サラミス	魔	生存	神奈川	藤本学
レインディア	魔	生存	新潟	大嶋毅
ライト・フレア	魔准	勲3	新潟	小泉元
ティアラ・シング	盗	生存	大阪	江畑元嗣

ダルグール軍帝国親衛隊

ベクスタ川南側全域

（生存180ポイント）

ユウ・キ・ディア	盗准	勲3	東京	瀬川ゆう
セル・サ・カーン	戦	生存	愛知	セル
セル・サ・ラング	魔	生存	愛知	セル
セル・サ・リーク	戦	生存	愛知	セル
ザン・ベルロート	戦曹	章2	岐阜	松浦康雄

その他の地域

（脱落120ポイント）

竜夢幻	戦	死秘	福岡	藤本純平
サラ・ルーン	戦	死秘	東京	魔祥
エーワン	魔	脱秘	福岡	瀬良俊彦
セシル・レイ	盗	死秘	静岡	高畠浩夫
神代真由羅	戦	脱秘	茨城	山田有里
J・アラード	戦	脱秘	愛知	舟橋健史

冒険参加の領主

（生存240ポイント）

ルフィー	戦	生存	秋田	高橋健
サンライズ	戦	生存	三重	中野友紀
シュード	盗	生存	兵庫	ITA
ラミシェ	魔	生存	奈良	布施康博

凡例⑤

脱ト：なんらかのトラブルで冒険中断

脱病：病気で冒険中断

脱モ：そのほかのモンスターと戦って冒険中断

リューヌ伝説

冒険者の記録

！ 残念なことに、彼ら12人は戦死しているので次の冒険には参加できません。じゃあ何のためなんだということですが、彼らの遺族の方々は志半ばで倒れた、冒険者たちのことを誇りに思いたたえてあげてください。冒険者自身にとっては不本意な結果かもしれませんが、これからもこうして英雄が出るのかもしれません。

アストラルシティ
猛き神の紋章

作・古神　陸　Riku Kogami
画・小林智美　Tomomi Kobayashi
基本設定　ジャム・クリエイション　Jam Creation

前号までのあらすじ

暗闇のテロリスト、ティガナの峻烈な攻撃の前に、一瞬、死を覚悟した聖武斗は、だが、次の瞬間異形のものへと変貌し、ティガナを撃退する。激しい攻防の後に残されたのは、アスファルトの上を無気味に蠢く、切り落とされた武斗の二本の指だった……。麻生綾のマンションへ転がりこんだ武斗は、綾に全てを話し、二本の指の解析を夜之食都市へ依頼した。一方、武斗との死闘に破れたティガナは、昏い情念に身を焦がし、武斗への雪辱を期して再び行動を開始していた。

第六章　閉ざされた過去

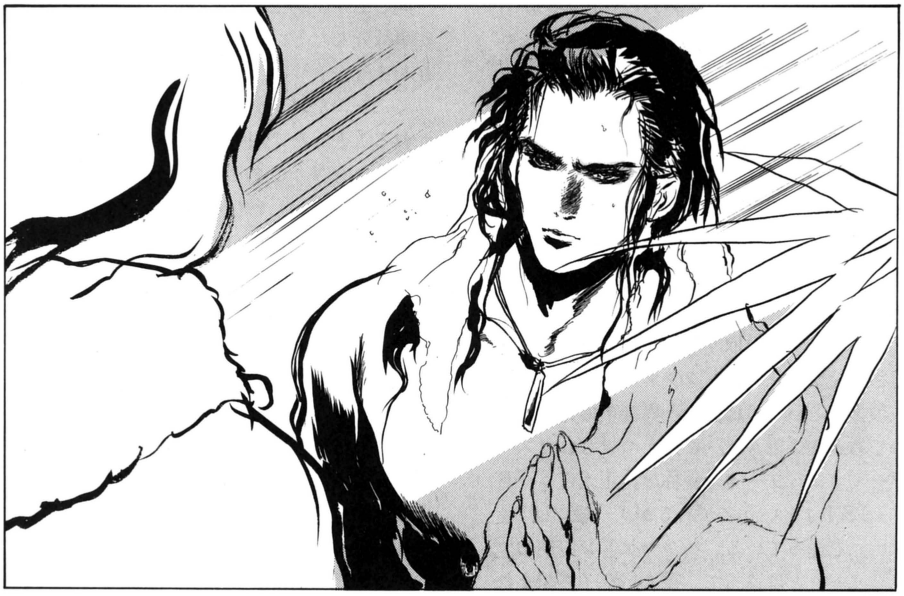
団欒

「タオル、新しいやつ出してあるから」
　バスルームを出るのと同時に、綾の嬉々とした声が飛びこんできた。武斗は濡れた髪の毛をかき上げ、真新しいタオルで身体を乱暴に拭いた。ふと手を止め、左手の二本の指を不思議なものを見るような目で見つめた。健康的な薔薇色をした二本の指はしっかりとタオルを握り締めていた。武斗の意志に反して動きだすようなことはなかった。
　そのまま脱衣所の鏡に視線を移した。筋肉の鎧に覆われた肉体が映しだされている。張りのある肌が細かな水滴を弾いていた。ティガナに切り刻まれた無数の傷跡はどこにも見つからなかった。武斗は小さく首を振り、さらに激しく身体を拭いた。
　下着とズボンだけを身につけ、髪の毛をタオルで拭いながらリヴィングへ向かった。
「お腹すいたでしょう？　すぐにできるから、もう少し待ってね」
　声の方へ視線を向けた。長い黒髪を後ろで束ねた綾が、フライパンと格闘していた。
「飲み物は冷蔵庫の中にあるから、飲みたかったら自分で出して。それから、あの子を起こしてきてくれる？」
　武斗は苦笑を浮かべた。綾はすっかり主婦気分だ。勤めから帰ったいとおしい旦那と、ぐっすり寝入っている一人娘のためにせっせと食事を作っているのだ。
「わかりましたよ、奥さん」
　武斗は肩をすくめてそう答えると、愛香を起こしにいった。
　綾がかりそめの家庭を堪能したいのなら好きなようにやらせておけばいい。綾はすべてを承知の上で、今夜のでき事を楽しんでいるのだ。武斗と結婚し子供を産み、平凡でも幸せな家庭を営む、それが綾の夢だった。綾のような仕事をしている人間が見る夢にしてはあまりにも空虚でせつない夢だ。
　綾は毎朝人殺しのための武器を身につけてマンションを出る。霊的テロの緊張に神経をすり減らしながら大使館勤務のボディガードの役を演じ、武斗の部屋へやってくる。そして、空虚でせつない夢を語るのだ。
　綾の鼻歌が聞こえてきた。
　武斗が綾の部屋で夜を過ごすのはこれが初めてだった。綾はこの世のだれよりも幸せそうだった。

　愛香は旺盛な食欲を示した。見えない目でどう見当をつけているのか、器用に箸を伸ばしおかずを摘まみあげては口に運んだ。
「美味しい？」
　綾が目を細めて訊ねた。愛香の顔が大きく弾んだ——うなずいたのだ。
「うん、とぉっても。どうやったらこんなに美味しく作れるの？」
「今度教えてあげるわね」

「約束よ」
武斗は呆れたように二人を見つめた。昨夜はお互いを食い殺しかねない様子だったとは思えない光景に会話だ。
綾が武斗の視線に気づいて振り向いた。
「なによ。なにか言いたいことあるの？」
「なるべく早く、新しいねぐらを探さなきゃならない」
綾の顔から喜色が消えた。まるで一つの身体から魂が抜け落ち、別の魂が入りこんでしまったような変貌ぶりだった。
「ここにいればいいじゃない」
綾は箸を置き、弱々しい声でいった。
「ティガナはまだ生きてる。おまえとおれのことを知るには、ほんのちょっと頭を使うだけですむ。おまえにこれ以上の迷惑はかけられないよ。おれたちは明日の朝、ここを出る」
「ティガナがなによ、そんなやつ、わたしが殺してやるわ！」
綾の周囲の空気が不意に帯電したように弾けた。黒目がちの目がかっと見開かれ、獲物に襲いかかる直前の猫科の獣のような緊迫した雰囲気が綾の体の中で急速に膨れ上がっていったように見えた。
武斗は綾に言い聞かせるように、ゆっくり首を振った。
「だめだ。ティガナはおまえの叶う相手じゃないんだよ」
「わたしたち二人で闘っても？」
「なんだって？」
「わたしだって馬鹿じゃないんだから」
綾は勝ち誇ったような笑みを浮かべた。
「スサノウのアスプが殺されかけたやつを相手に一人で闘えるはずがないのはわかってる。でも、わたしと武斗が組んで闘えば、簡単に勝てるよわ」
武斗は口をつぐんだ。綾の目はライターで火を灯したようにらんらんと輝いていた。
「明日大使館へ行ってあの指の解析を依頼したら、しばらく休暇を取るわ。そうすればいつだって武斗をガードできるし、夜は夜で愛香に料理の作り方を教えてあげられるわ」
綾の言葉を聞いて、食事に夢中になっていた愛香の顔に笑顔が浮かんだ。
「約束だもんね！」
綾は愛香に優しい視線を投げかけた。武斗の方へ振り向いたときには、優しいまなざしは影を潜め、黒い瞳には武斗をねじ伏せようとする闘志が溢れ返っていた。
「この件が片付くまで、わたしはあなたの側を離れない。絶対に」
武斗は氷のように冷ややかな視線で、綾の炎の瞳を見据えた。
「だめだ」
「武斗っ!!」
「おれは一人で行動する。今までもそうだったし、これからそれを変えるつもりもない。おまえがガードするのはおれじゃなくて、愛香だ」
「今度ティガナが襲ってきたらどうするのよ？　好きなときにあの力を呼び出せるわけじゃないんでしょう？　武斗、死んじゃうわ。だめよ。わたし、絶対に武斗から離れないわ」
武斗は無言で立ち上がって、綾を見下ろした。顔からは一切の表情が消えうせ、唇から洩（も）れてくる言葉は荒れ果てた荒野に吹くからからに乾いた風のようだった。
「おれの言うとおりにするか、おれを永遠に失うかだ。他の選択はないぜ、綾」
綾の肩から力が抜けた。綾は白くなるまで唇を噛み締めながら、すがるような目で武斗を見上げていた。
武斗は身動きもせず、顔色も変えなかった。
「どうするんだ？」
「わかった」
綾は消え入りそうな声でそれだけを言うと、荒々しく立ち上がり、バスルームへ姿を消した。
「武斗って、けっこー意地悪なのね」
綾の後ろ姿がバスルームの奥へ消えると、愛香がいった。
「そうさ、おれは意地悪なんだよ」
綾が消えたバスルームの入口を、途方に暮れたような表情で見つめたまま、武斗は小さくつぶやいた。

眠れなかった。
目を閉じるたびに、瞼（まぶた）の裏にアスファルトの上を蠢（うごめ）く二本の指が映しだされた。
寝室の方からは、綾と愛香が安らかに眠っている気配が漂ってきていた。
綾はバスルームにこもってからきっかり1時間後に、目と鼻の頭を真っ赤に腫らしながら出てきた。武斗の方を見ようともせずに大股でリヴィングを横切り、愛香の手を取って、今度は寝室へ消えた。
武斗はソファの上で身体を反転させた。
綾のことを考えるのは後でいい。今は、愛香と自分自身のことに集中しなければならなかった。
昨日のあれも、今日の力も愛香の叫び声が引き金になっていたような気がした。それに、昨日の夜、武斗の部屋で綾の身体から放たれた破壊的な気。あれも愛香の存在があればこそだ、と考えるとどうなるのだろう？
愛香が胎蔵界都市（タイゾウカイシティ）からこの都市（まち）に連れてこられたのは確かなところだ。ＡＩＤの六角が動いているということは、胎蔵界都市の外諜



が愛香を連れてきたということになる。

なんのために？　愛香は引き金なのか？　武斗や綾にしたように、すべてのアスプの気を増幅させる力が、愛香にはあるのだろうか？

だとしても――

武斗の身体に起こったあの異変はどうしても説明がつかなかった。すべての思考を消し去り、破壊だけを指向する圧倒的なエネルギィ。致命傷に近い深手をすぐに癒し、切り落とされた指に原始生物並の生命力を与える爆発的なエネルギィ。

あれが人間のものであり得るはずがなかった。あれは、あれは――

武斗は上半身を起こして、ソファにもたれた。今夜は眠れそうにない。

「聖武斗、おまえは何者だ？」

暗闇を凝視したまま、武斗は低い声でつぶやいた。

改竄

「須弥山のデータが改竄されているだと!?」

六角純也は思わず声を張り上げた。

「信じられないことですが、そう考えるほかありません」

トニー野口が長身を屈めるようにして答えた。困惑の色が顔中に広がっていた。

「もう一度、初めから説明してくれ」

六角は、椅子を回転させて、端末からトニー野口へ身体を向けた。六角の背後の窓から射し込んでくる日差しを受けて、端末のモニタがあざ笑うように光を反射した。

トニー野口はなんでも心得ているというように、近くにあった椅子を六角のデスクの前へ運び、腰かけた。話は長くなりそうだ。

「今日の朝一で須弥山にアクセスしまして、昨夜長官に命じられた聖武斗のデータを掘りだしたんですよ」

野口はスーツの内ポケットから束になったプリントアウトを取りだした。須弥山から出力させた聖武斗のデータファイルだ。

須弥山というのは、金剛界都市の行政の中心である迦楼羅タワーに据えつけられたスーパー・コンピュータの愛称だ。正式には「BT-SSII」という名があるが、一般には「須弥山」で通っている。ハルマゲドン以前のコンピュータとは違って、霊的素子で組まれたCPUは圧倒的な情報処理速度を誇り、金剛界都市内のほとんどのコンピュータと霊的に繋がっている。

「それで、このデータを基にして、聖武斗の足跡を追ったわけですが……」

野口はプリントアウトの束をめくった。

「ここです。聖武斗は十五年前に両親――聖光生、純子夫妻――と共に夜之食都市から移住。両親はその直後に事故死。聖武斗はこの都市の市民権を得ると同時に、スサノウのアスプとして認定されています」

六角は野口が指を差した箇所に目を走らせた。うなずいて、先を促した。

「部下に命じて、須弥山の中にある出入国管理ファイルを当たらせました。わたしの方は聖夫妻の事故を調べるために、これまた再び須弥山にアクセスです」

「それで？」

「出入国ファイルには、聖武斗も、聖光生も、聖純子のデータも存在しませんでした。もちろん、前後五年のデータをすべて検索させましたよ。答えは同じでした。夜之食都市からこの都市へ移住してきた者の中に「聖」という姓を持つものはいないんです」

六角はこめかみを指で押さえ、深いため息をついた。

「事故の方は？」

答えはわかっているが念のため、とでもいうような投げやりな言葉が、ため息の後に続いた。

「同じです。過去十五年間に、聖と名乗る者が事故死したというデータは、須弥山には存在しません」

「どこかのだれかが、十五年前にだれに気づかれることもなく須弥山の内部に聖武斗の個人データを潜りこませたということか？」

「だけど、おかしいじゃありませんか？　アスプ認定委員会がこのデータの矛盾に気づかなかったなんて」

六角はうなずいた。アスプ認定委員会というのは、文字どおり、神々によってアスプとしての能力を与えられた者を厳格な審査で見極め認定する機関だ。委員会のメンバは、高位の神々のアスプで構成され、アスプの認定を受ける者は、出身地や血筋は当然のこと、その性格や資質まで徹底的に吟味される。

聖武斗はアマテラスによって抹殺されたスサノウのアスプだ。委員会は聖武斗のすべてを調べ上げたはずである。

「当時の委員会の記録を読みたいな」

「わたしにはアクセス権がありません」

六角は驚いたように顔を上げた。

「そうだったな、それはぼくの方で調べるよ」

六角のふくよかな顔に苦笑が広がった。顔の上に引かれた線のように細い目が苦笑の中で溺れそうになっていた。

「短い時間でよく調べてくれた。もうしわけないが、今日中に聖武斗がこの都市へ来たときに住んでいた場所へ足を運んで聞き込みをしてくれないかな？」

「それはわかりました。ですが……」

野口がなにかを言いかけて、飲み込んだ。

「まだなにかあるのかい？」

六角は悲しそうに首を振った。

「これは自分の独断だったんですが、須弥山経由で夜之食都市にアクセスして、聖親子のデータを閲覧しようとしたんですよ」

金剛界都市と夜之食都市は全世界に点在する七都市の中でも特に密接な関係を保っている。他の都市は自分たちのマザー・コンピュータに蓄積されたデータを公開することには難色を示しがちだが、夜之食都市に関しては――ことに簡単な個人データとなれば――データ公開を拒否される恐れはほとんどゼロに等しかった。

六角は腸詰めのようによく肉の詰まった手を野口に向けて突きだした。

「その先を当ててやろう。夜之食都市に聖親子が住んでいたというデータはどこにもない。そういうことだろう？」

野口が勝ち誇ったように首を振った。

「そこまで行けなかったんですよ」

六角はぽかんと口を開けて、野口の偏平な顔を見つめた。

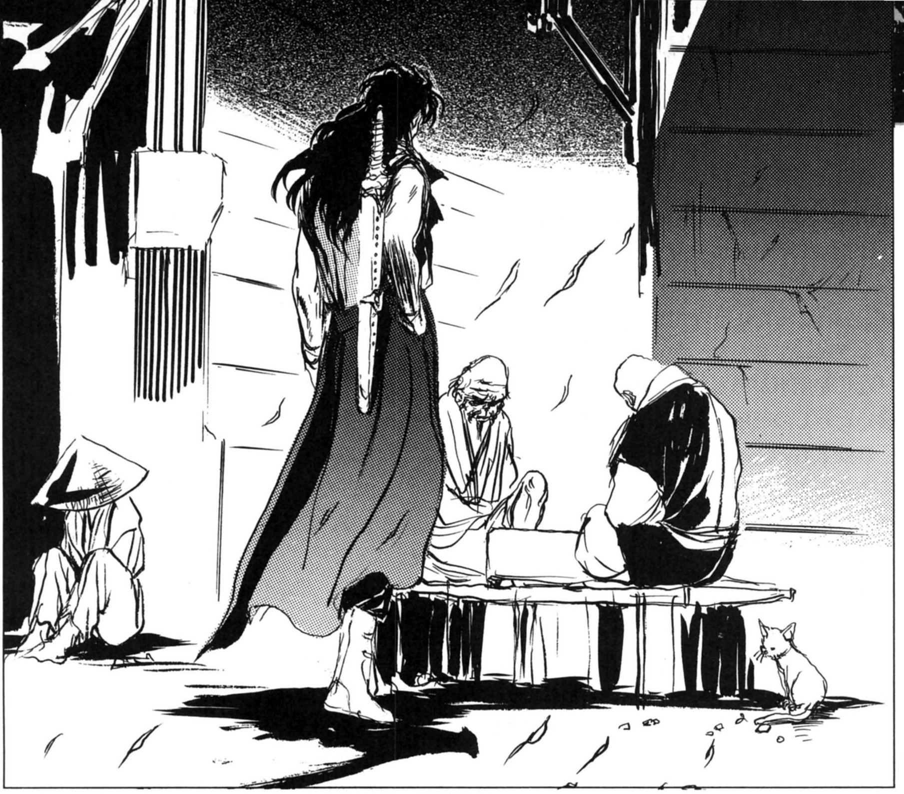
「なんだって？」

「データ公開を拒否されたんです」

野口は六角の反応を確かめるように口を閉じ、再び開いた。

「夜之食都市が、我々に対して壁を作ったんですよ。はぐれアスプ一人のためにね」

六角は打ちひしがれた負け犬のようにうなだれ、野口に向けて手を振った。野口が風のような足取りで執務室を出ていく気配を首筋で感じていた。ドアが閉まる音を聞くと、顔を上げた――その顔には困惑と苦悩の色が広がっていた。



須弥山は金剛界都市が世界に誇るアストラル・コンピュータだった。一握りの資格を持った人間以外のものが、須弥山にデータをインプットするのは不可能なはずだった。

アスプ認定委員会は、アスプの霊的能力によって運営されているこの世界においてはなによりも厳粛で過酷な審査組織だった。身元の不確かな者にアスプとしての資格を認定するはずはありえなかった。しかも、抹殺されたばかりの神のアスプを審査したのだ。

夜之食都市が、金剛界都市に対してデータ公開を拒否したことは、ハルマゲドン以降、一度たりとあったことはなかった。それが、ただの一家族のデータファイルを公開することを拒否してきた。

聖武斗は何者なのか？　彼はどこから来たのか？

そこまで考えて、六角は愕然とした。

聖武斗が連れている少女――愛香も、突如としてこの都市に現れたことに思い到ったのだ。

あの少女は胎蔵界都市から連れてこられたのに違いなかった。だが、彼女の身元を調査しても、聖武斗と同様足取りさえ摑めないだろう。

六角は柔和な顔に渋面を浮かべ、端末に向き直った。キィボードを叩き、須弥山との回線を開いた。須弥山からの指示に従い、十五年前のアスプ認定委員会のログ・データを呼びだした。

不意にキィボードを叩く六角の指が止まった。

『指定されたデータは存在しません』

六角はうつろな表情で、モニタ上で点滅する文字列を眺めつづけた。

下町

北の遠い空に迦楼羅タワーの外郭が霞んで見えた。

武斗はなにかを懐かしむかのように目を細め、周囲を見渡した。

薄汚れた壁に無数のひびが入った古いマンションが無秩序に並び建っていた。みすぼらしい衣服に身を包んだ子供たちが、マンションの間の路地で裸足でサッカーボールを追いかけていた。その向かい側の通りの、小さな雑貨屋の前では猿のように皺くちゃの顔の老人と、顎の先から頭のてっぺんまでがテカテカと艶光りしている老人が、子供たちの喧騒をよそに囲碁を打っている。

くたびれた感じの女たちが買物籠一杯の食品を腕に抱え、鶏のように甲高い声でなにかを話しながら通りを行き交っていた。太陽に焙られた空気がねっとりと肌にまとわりつく。かすかな腐臭が鼻をついた。

アストラル・テクノロジィの粋を集めて構築された都心部の摩天楼群が、ほんの数キロ先に聳え立っているとはにわかに信じがたい光景だが、ここもまた金剛界都市を形成する街の一部だ。人々の肌は貧困がもたらすもののせいで荒れていたが、表情は一様に明るかった。

十五年前、武斗はこの街で目を覚まし、沙夜と名乗る老女の世話を受けて五年近くの歳月をこの街で過ごしたのだ。

武斗はサッカーに興じる子供たちに一瞥をくれてから、ところどころアスファルトが割れ、地面がむき出しになっている通りを横切った。囲碁を打っている二人の老人の脇で立ち止まると、碁盤を覗きこんだ。

「どっちが勝ってるんだい？」

「失せろ」

皺だらけの老人が、碁盤から目を離さずに毒づいた。

「若いの、ここにはお前さんの興味を魅くようなものはなにもない。さっさと帰ったが得じゃ」

ツルピカの老人は白い石を太い指先で摘まむと、碁盤の上に置いた。やはり、武斗の方を見ようともしなかった。

武斗は小さく肩をすくめた。苦笑とも微笑ともつかないかすかな笑みが、顔に浮かんでいた。

「相変わらずだな、政爺も坊さんも」

皺だらけの老人が顔を上げた。

「わしらの名をどこで知った、若造？」

「どこでって、昔から知ってるよ、政爺」

「なんだと。年寄りをからかうつもりか!?」

老人は椅子を蹴飛ばして立ち上がった。顔の皺だけではなく、体形も猿に酷似している。

武斗は困ったような顔で老人を見下ろした。老人の顔に朱が差した。老人は風船のように頬を膨らませると、膝をたわめて碁盤が置いてある小さなテーブルの上に飛び乗った。その反動で白と黒の碁石が路面に散らばった。だが、猿顔の老人は石を気にする様子もなく、真っ赤な顔で武斗を睨みつけた。

「年寄りだと思って馬鹿にするなよ、若造が！わしはこう見えても若い頃はずいぶん鳴らしたもんじゃ、ちゃらちゃらしただけの若造にお仕置きするぐらい、わけはないぞ」

「参ったなぁ」

武斗は顔をしかめて、頭を掻いた。

「おれだよ、政爺。本当に覚えてないのかい？」

「なにが、おれだよ、だ、このウジ虫め。わしが人の顔を忘れてしまうほど老いぼれておるとでもいいたいのか!?　わしはな、この年になっても物覚えがいいのが自慢なんじゃ。この界隈に住んでいたことのある者の顔ならすっかりこの頭の中に入っておる。だがな、お主のような女みたいな顔の男は知らん。まったく知らん。さぁさぁ、わしを怒らせんうちにさっさと帰れ、ここは他所者の来るところじゃないんじゃ!!」

「物覚えがいいのが自慢だと？」

路面に散らばった碁石を拾い集めていた禿頭の老人が、顔を上げた。

「お前のどこが物覚えがいいと言うんだ。まったくアホらしい」

「このクソ坊主めが、わしに難癖をつける気か!?」

「おうよ。惚れた女が手塩にかけて育てた子供の顔を忘れるような戯けが、なにを言うか」

「惚れた女だと？　やい、クソ坊主、てめえ、だれのことを言っておる」

「沙夜さんだよ」

禿頭の老人がそう言うと、猿顔の老人はテーブルの上に根を生やしたように動かなくなった。

「沙夜さんとな？」

「そうだ」

禿頭の老人は、ふんと鼻を鳴らして椅子に腰を下ろした。武斗の方へ顔を向けると、好好爺然とした笑みを浮かべた。

「立派になったのう、武斗や」

「武斗じゃと!?」

猿顔の老人はそう叫び、暗闇の中で幽霊に出くわしてしまったような表情で武斗をまじまじと見つめた。

「おまえ……沙夜さんのところにおったクソガキが？」

「そう、武斗だよ、政爺。久しぶり——」

武斗は最後まで話せなかった。猿顔の老人——政爺が小柄な身体を弾ませて抱きついてきたのだ。

「生きておったのか、このクソガキめ。生きておったか！」

政爺は皺だらけの顔をさらに皺くちゃにして、赤ん坊のように武斗の胸に抱きつき、小さな手で何度も何度も武斗の身体を叩いた。老人とは思えない力の強さだった。

「沙夜さんが亡くなった途端にこの街から姿を消しおって、この恩知らずのクソガキが」

政爺は武斗の身体を叩くのをやめた。幾重もの皺に覆われた小さな目で武斗の顔を見上げ、感極まったような声を絞りだした。

「よう戻ってきたな、武斗」

「なにか用事があって来たのだろう。ここは暑い。わしの部屋へ上がるかな？」

碁盤と石の入った壷を両脇に抱えこみながら禿頭の老人が立ち上がった。

「大事な勝負を邪魔して、悪かったね、坊さん」

「なに、暇潰しに政爺のへぼ囲碁に付き合ってやっとるだけだ。気にすることはない」

「なんだと、英岳、こら、クソ坊主。わしの囲碁をへぼだと言ったか!?」

武斗の身体にしがみついていた政爺が凄い剣幕で禿頭の老人——英岳に顔を向けた。

「政爺はちっとも変わってないな」

武斗はそうつぶやくと、英岳に食ってかかろうとする政爺の身体を脇に抱えこんで、英岳の後に続いた。政爺がなにかをわめいていたが、聞こえないふりをした。政爺の向こう気の強さは筋金入りだ。いちいち言うことを聞いていたら日が暮れてしまう。

幾種ものスパイスが混じりあった食欲をそそる匂いが、熱された中華鍋から立ち上がった。

愛香は不器用に鍋を扱って、中の野菜や肉を炒めていた。見えない目がまっすぐ前を見つめ、形のよい鼻の頭に汗の滴を浮かべていた。

綾は野菜を刻む包丁の手を止め、愛香の危なっかしい手付きを見守った。唇の端にあるかなしかの微笑みが浮かんでいた。

「疲れたら交代してあげるわよ」

「だいじょうぶ。愛香、一人でできるから」

愛香は振り向こうともしなかった。綾は小さく首を振ると、野菜を刻む作業に戻った。

武斗の行動の自由を確保するために、綾は朝一番に夜之食都市へ赴き、休職願いを提出してきた。上司は困ったような顔をしたが、婚約者とヴァカンスに出かけることになったのだというと納得してくれた。それから、ティガナに切り落とされた武斗の指を、夜之食都市のツクヨミのアスプに宛て送る手続きをすませた。ツクヨミのアスプ——月野薫子は、武斗に関することなら無条件で綾の頼みを聞きいれてくれるはずだった。

すべての手続きを済ませてマンションへ戻ると、今度は入れ代わりに武斗が出ていった。険しい表情を浮かべ、どこへ行くのかと尋ねても返事はなかった。

武斗の冷たい態度にしょげ返っていると、愛香が側へやって来て、

「昨日の約束、覚えてる？」

と言った。

そして、二人だけの料理教室が始まったのだ。

「綾さん、味見してくれる？」

愛香の声に、綾は顔を上げた。愛香が得意そうな表情でこちらを見つめていた。右手には炒め物が乗った小皿を持っていた。

「どれどれ」

綾は箸を摑むと、小皿から料理を摘まんで口に運んだ。試験監督のようなしかつめらしい表情で、慎重に味を確かめ、うなずいた。

「合格」

「やったぁ!!」

愛香は、文字通り飛び上がった。くりくりした黒い目を歓喜の光で満たし、全身で嬉しさを表現した。

「武斗も美味しいって言ってくれるかな？」

「わたしが保証したのよ。当然じゃない」

Aフォンのコール音が愛香の声に重なるようにして、リヴィングから聞こえてきた。

「ちょっと待っててね」

愛香にそう言い残し、綾はリヴィングに足を運んだ。壁にかけられた受話器のスウィッチを指先で弾き、麻生ですが、と告げた。

「麻生綾さん？」

受話器から聞こえてきたのは、若い女の、どこか淫らさを感じさせる甘ったるい声だった。

「そうですが？」

「聖武斗が死にかけていますよ」

「なんですって!?」

相手の言葉が意味するものを悟った瞬間、綾の理性は消し飛んだ。

「どういうことなの？　武斗はどこ？　あなたはだれ？」

「褐色の肌の男」

「え？」

「狂人のような目をした褐色の肌をした男が聖武斗に襲いかかってるのよ。早く応援に駆けつけないと、彼は殺されるわ」

「場所はどこ？」
「軍茶利（グンダリ）公園よ」
　綾は身体をくるりと反転させると、玄関を目指して駆けだした。頭の中にあるのは、血まみれになった武斗の姿だけだった。

　軍茶利公園は、綾のマンションから徒歩で十分ほどの場所に位置する、この地区最大の公園だった。園の中央に軍茶利明王（グンダリミョウオウ）の仏像が建てられ、さまざまな曼陀羅（マンダラ）を象った草花が一年を通して咲き乱れ、市民たちの憩いの場として利用されている。
　綾は手荒くAカーを停めると、ドアを跳ね上げて公園の敷地内に飛びこんだ。噴水の側のベンチで仲睦まじげに談笑していた老夫婦が、怪訝（けげん）な顔をして綾を見た。
　綾は凝らした気を園内に放った。軍茶利公園は広大な敷地を持っている。歩き回って武斗を探すよりは、武斗かティガナの気を探った方が早い。
　綾の顔に焦燥が広がった。武斗とティガナが闘っているのなら、凄まじいまでの気が園内に満ちているはずだった。だが、綾にはその気が感じ取れなかった。
　綾はもう一度凝らした気を放った。そして、待った。
　太陽の日差しを受けて、噴水から噴き上げられた水が光っていた。草花が香しいかおりを巻き散らし、鳥のさえずる声が聞こえた。公園で散策を楽しむ人々の朗らかな笑い声。
　凄惨な闘いの影は軍茶利公園のどこを探しても見当たらなかった。ここに武斗はいない。ティガナもいない。この平和な光景があの二人を受け入れるはずがなかった。
「かつがれたのかしら？」
　つぶやきながら、もう一度園内に視線を走らせた。綾のすぐ前を、十五、六の若々しいカップルが通りすぎた。少年の肘に腕を絡めた少女は、この世の幸せを一身に浴びているような笑顔を浮かべていた。笑うたびに、愛香に似たショートカットの髪の毛が揺れた。
　その瞬間、稲妻に似た衝撃が綾を貫いた。
「愛香！」
　綾は、後先を考えずに部屋を飛びだした己の愚かさを呪いながら踵を返した。
　あのAフォンは綾を誘いだすための罠だったのだ。

お便り募集

先月号に引き続きお便りを募集しておる。古神陸、小林智美両先生への励ましの言葉、作品に対する感想、とーぜんイラストも大歓迎じゃ。来月号あたりから紹介コーナーも大々的にスタートさせる予定なので、よろしく頼むよん。

〈前号まで〉幻想郷イラディエールから帰還するために月光の剣・月光のティアラ・月光の鏡を探すめぐみ、麗、千春と星高生徒たち。剣は校舎の噴水で発見。一方、月光のティアラを求めて森をさまよう一行は女魔族ベルダに遭遇、仲間の女剣士リアナをさらわれてしまった。そして鏡のありかは？

にぎやかな旅路

なんの因果か幻想郷イラディエールに飛ばされてしまった星高生たち。もとの世界に戻るためのアイテム「月光の剣」は手に入れることができた。次は賢者が持つという「月光の鏡」を探しに行く番だ。

賢者に会いに行くことを志願した星高生たちは、それぞれの装備を整えて出発した。お姫様を救出に向かった連中とは逆の方向に森の中を分け入っていく。魔物よけにロック部が歌い、吹奏楽部が演奏し科学部が金属音をスピーカーで流す。かなり騒々しい集団である。

千春　おおーっと、これはまたごっつ珍しい石やな。大理石でも水晶でもないやんか。こらええもん見つけたわ。

ほくほく顔で石を拾っているのは、地学部の千春である。

南極　ちょっと千春ちゃん、そんなことしてるとまた麗（うらら）ちゃんに怒られるよ。

千春　うああ！　ペンギンや！

肩をつつかれた千春が声を上げる。巨大なペンギンのぬいぐるみを着ているのは、演劇部の南極ペン太だった。

千春　なんや、ペン太かいな。しかしえらいもん着とるなあ。暑苦しないか？

南極　なんのこれしき。ほらほら踊りだって踊れるのさっ。

ちょこちょことペンギンダンスを踊り出す南極である。いかに仮装が

幻想学園 さすらいの放課後④

ハイスクール・ロマンシア

Vol.7

Writing
潮見茉莉＆姫崎せりか

趣味とはいえ、この根性はすごいと思う。

麗　こらあっ！

バキバキッ！

千春　いったあ……。何すんねんな、麗ちゃん。

麗　(腰に手を当てて)団体行動を乱しちゃだめでしょ。迷子になったら帰れないんだから。

千春　もう、相変わらずヒステリーやな。もうちょっと女らしくせんと嫁のもらい手なくなるで。

麗　悪かったわね。そんなこといってると馬に蹴られるんだから。

千春　ははは。こんなとこに馬がおるわけないやん。

と、千春がいったとたん……。

パコーン！

春日　白嶺号どうどうっ！　悪い悪い。大丈夫か？

馬術部の春日有馬が、愛馬の手綱を引いて止まった。南極は、馬に蹴られて飛んでいった千春を気の毒そうに目で追った。

南極　……大丈夫かなー。

麗　心配するとバカ見ますよ。それより春日さん、何かあったんですか？

春日　この先に大きな川があるんだ。ローラちゃんの話だと、向こう岸には船があるっていうんだけどさ……。

麗　川、ですか……。

春日　とにかく一緒に行こう。この馬に乗りたまえ。

春日は自分の前に麗を乗せた。南極が周囲をぴょんぴょん飛んでうらやましがる。

南極　いーないーな。僕も一緒に乗せてって。

春日　悪いが定員は2名なんだ。それじゃ。

パカパカパカ。さすがにみごとな手綱さばきである。白嶺号は軽快に走り出した。うっそうと茂った森の中を進んでいくと、薄明かりにキラキラ光るものがあった。かなり大きな川である。向こう岸には何艘(そう)かの小さな船が見えるが、とても泳いでいけそうにはない。

麗　どしたの、ローラちゃん。

ローラ　困りました。この川を下っていかないと、賢者さまのところには行けないんです。

闇雲　俺が向こう岸まで泳いで渡るよ。船は綱につなげば、一度に引っ張ってこられるし。

川原に下りていた生徒たちの中から、万能化学研究部の闇雲剛毅が進み出た。体力には自信があるらしい。ローラは首を振った。

ローラ　いけません。この川は見かけよりずっと流れが早いんです。深さもあるし、泳いで渡るのはとても無理です。

春日　では、俺がこの白嶺号で渡ってみよう。

ローラ　いけません、馬だって危険です。

闇雲　でも……船を手に入れるには方法がないんじゃ……。

月神　いや、そうでもないぞ。

特殊機動隊部（どういう部なんだ?）の月神真ノ介が、自信ありげに闇雲の肩を叩いた。

月神　君の体力と勇気を見込んでこれを授けてあげよう。

月神は、なにやらかさばる機械を闇雲に背負わせた。

闇雲　おいおいおい、何なんだ、これは。

月神　大丈夫。星ヶ丘の頭脳と呼ばれる私の実力を信じなさい。

闇雲　信用できるかっ！

月神　では、点火！

月神は抗議を無視して、機械のスイッチを押した。火花が散る。闇雲の背中の機械が火を吹いた。

闇雲　うあああああああー！

ひゅるひゅるひゅる～

あっという間に闇雲の身体が舞い上がり、すさまじい勢いで向こう岸目がけて飛んでいった。

ローラ　わあぁ！　すごおい！

月神　ま、私にとっては軽いもんですがね。

ひゅるるる～ちゅどーん！

麗　……爆発したみたいよ。

月神　でも、向こう岸にはちゃんと着いてます。実験に犠牲はつきものなんですよ。

……そんなもんだろうか。

川下りは大騒ぎ

闇雲と月神の活躍（?）により、星校生たちは小舟を手に入れることができた。大きめのボートという感じの小舟に何人かずつ分かれて乗り込み、ひとかたまりになって川を下ってゆく。相変わらず派手な音を立てながらの、にぎやかな川下りである。

千春　あ～あ～川の流れのよおおに～っと。なかなか快調に進んどるやんか。

いい気分で舵を取っている千春である。顔にはくっきりとひづめの跡がついているのが情けないが。

百武　いよいよこの先に、賢者さんがいらっしゃるんですね。私、わくわくしちゃう。

同じ船に乗り合わせた、古書研究会の百武澪がうれしそうにいった。よほど本が好きなのか、しっかりと何冊かの本を胸に抱えている。

千春　へええ。なんや、賢者のジジイに会って何すんねん。

百武　賢者さんっていうくらいですもの。きっと書物もいっぱい集めてらっしゃるでしょうし。私、イラディエールの本がどんなものか、ぜひ見せてもらいたいんです。

千春　へええ。けど、ほんまにそんなジジイがおるんか、行ってみなわからへんやん。

百武　そうですけど。そうだ、ローラさんに、イラディエールの本を見せてもらおっと。あ、その前にイラディエールの文字も教えてもらっとけばよかった。きっとここにも本がありますよねっ。

千春　はあ。えらい張り切ってんなあ。

千春がため息をつく。船首に陣取っていた生徒がイライラと千春を振り返った。

千草　おい、千春！　もっと船を右に寄せろよ。

船から身を乗り出すようにしてビデオカメラを回しているのは、AV研究会の千草一馬である。背中のリュックにはAV機器がぎっしりと詰まっているらしい。

千春　なんや、千草。血相変えて何撮っとんねん。

千草　いーから邪魔するな！　はーい、ローラちゃん、こっち向いて笑ってェー。

どうやら千草が狙っているのはローラであるらしい。麗と同じ船に乗ったローラは、千草に気づいてにこにこと手を振った。

千草　おお！　いい笑顔！　これはいい絵になるぞォ。はいローラちゃん、視線こっちね。おい千春、もっと船を寄せろったら。

杉本麗(うらら)
星ヶ丘高校2年。園芸部に所属している。めぐみの幼なじみでもあり、よき先輩でもある。才色兼備だが、怒らせると怖い。

浜崎千春
星ヶ丘高校3年。関西弁をしゃべる地学部の名物オタク。可愛い女の子とのケンカが好き。麗とは、ボケとツッコミの名コンビ。

ローラ
イラディエールの世界の村人。魔物に襲われているところを、生徒たちに救われる。緑の瞳に薄い金髪。性格は活発で明るい。

【今月のお元気キャラ】

今回もたくさんの応募、どうもありがとう。みんなのはがきはちゃんと見てるからね。今回も行動や設定で目立ったキャラをお元気キャラとして発表します。イラストの隅とかにちょこっと参加してるかもしれません。お元気キャラから今回の本文登場を果たした、南極ペン太くんに続けっ☆

『幻想学園』ついに後半戦突入！
幻想郷イラディエールで星高生徒たちに襲いかかる魔族ども、
さまざまな困難を乗り越えて〈現実世界〉への帰還なるか？
そして、なぜか生徒会長選挙も実施中。
キミもP.161の応募用紙に記入して、星ヶ丘高校で活躍だ!!

Illustration **白虎かなめ**
Produce **遊演体**
校章デザイン **妖魔**

ご機嫌よう。まり&せりかです。星ヶ丘高校、校章デザインはコンペの結果、小差で6番の宮城県、妖魔くんのデザインに決定しました。今回からレイアウトに登場です。今回人気のあったアタリの色は「赤」。今回も12人グループというのがなかったので、「赤」を選んだ人の中で、●アイテムを2(砂時計)・ラッキーナンバー「8」。●アイテムを3（デジタルウォッチ)・ラッキーナンバー「4」●アイテムを5（懐中時計)・ラッキーナンバー「1」。この3グループが今回の登場キャラになりました。おめでとうございます☆

千春　勝手なこというやっちゃな。ええい、こうしたるわ。

千春が船を揺らせた。バランスを崩した千草がひっくり返る。

千草　バカ野郎！　撮影の邪魔する奴はブチ殺してやる!!

千春　うわあああ！

千草が千春に殴りかかる。千春が逃げる。狭い船の中で、追いかけっこが始まった。

千春　アホ！　ちょっとした冗談やんか、やめんかっ！

千草　おまえなんか溺れて死んでしまえ！

と、そのとき。誰かが勢いよく千春の船に飛び移ってきた。

尾加　キャアアアア！　千春さんをいぢめないでェ!!

摩理子　キャーキャー千春さん、すてきッッ！

千春　な、なんやなんや……!?

さすがの千春も目が点になった。演劇部の双子の兄妹、尾加摩訶夫・摩理子の２人である。兄妹ともども千春の追っかけをしているという、強烈なキャラである。

尾加　ああ、千春さん、なんて素敵なお尻なの。

千春　アホ！　どこ触ってんねんおまえはァ！

尾加　どうして男に生まれてきたの？　僕がお嫁さんにしてあげたかったのに。

千春　知るかァ！　あかんて、触りなや、もうッ！

摩理子　ねえねえ、あたしも千春さん大好きよ。あのボケがたまんないの。あたしを千春さんのお嫁さんにしてェ。

両側から２人に腕を取られ、千春は悲鳴をあげた。

千春　やめろって、おまえら！　お、落ちるうううう……！

どぼーん!!

千春の叫びも虚しく、バランスを崩した千春たちは、みごとに水の中に投げ出された。しかしそれでも兄妹は、しぶとく千春に抱きついている。

千春　おまえらイタいんかァ!!

しかし、すぐ後ろに滝が迫っていることを、千春たちは気づいていなかった。

賢者・ラマーレ

それはあまりに唐突で、生徒たちは避けるすべもなかった。川の流れが速くなったかと思うと、いきなり滝になって流れ落ちていたのである。

大和　ひえええ、えらい目におうたわ。みんな、無事か？

水面にぽっかりと顔を出した、特殊機動隊部の大和龍が、周囲を見回して声をかけた。背後の滝はごうごうと音を立て、水しぶきを上げている。回りには転覆した船が転々と浮かんでいるが、大きな事故はないようだった。

大和　えらいスリルのある川下りやったな。おう、麗ちゃん、大丈夫か？

岸に上がった大和は、水を飲んでせき込んでいる麗の背中をなでてやった。麗のスコップが鋭く飛んだ。

麗　もうっ！　触らないでっていってるでしょーっ！

大和　うあ、ちゃうって、俺や。大和や。千春のアホと間違えんといてや。

大和がスコップをかわす。麗がまじまじと大和の顔を見た。

麗　あ……ほんとだ。大和先輩だ。顔もしゃべり方も千春くんによく似てるんですもん。

大和　俺も気にしてんねん。いわんとってや。俺はあいつとちごうてシリアスやで。

大和が憤慨したように腕組みをする。当の千春は追っかけ兄妹に捕まっているらしく、姿がない。

伊藤　いったいここはどこなんだ？　まさか迷ってしまったんじゃ……。

周囲を見回しながら、心理学研究会の伊藤養がつぶやく。深い森に囲まれた湖のようなところだ。

ローラ　賢者のラマーレ様はこの湖の周囲にいらっしゃるはずです。私たちの村のいい伝えではそうなってるんですけど……。

伊藤　はっきりしないのか。全く謎の多い人なんだな。

ローラ　極端な人嫌いともいわれてますから、もしいらっしゃってもお会いできるかどうか……。

大和　何や、ヘンクツそうな賢者様やな。俺らが行っても大丈夫なんやろか。

伊藤　確かに不安だが、しかたあるまい。大丈夫、賢者に会えれば私が説得してみせよう。

伊藤が胸を張る。自分の弁舌にかなり自信があるようだ。と、そのとき、空から舞い降りてきた魔物の爪が、伊藤のほほをかすめた。

大和　しまった、魔物や！

生徒たちが油断したところを狙って、魔物が襲いかかってきたのである。

ローラ　きゃあああああ！

麗　危ない、伏せてっ！

麗がスコップで魔物を叩き落とす。格闘部の片桐将が、トレードマークのサングラスをキラリと光らせて麗にいった。

片桐　女の子が乱暴しちゃいけねえなあ。魔物ども、俺が代わりに相手になってやらあ！

片桐は素手で魔物の相手をしている。手刀が飛び、蹴りを入れて魔物の翼をへし折ってしまう。もうひとり、みごとな日本刀を持って魔物に立ち向かっていくのは、妖刀研究会の十々井剣次である。

十々井　俺にはこの妖刀があるぜ！　みんな、早くどっかに避難するんだ！

大和　そんないきなり……あ、あ

【今月のお元気キャラ】

●天京院ゆう　3年薬品調合研究会（山梨県・かずの）●篠原彬　3年応援団（広島県・せらちゃん）●七転ヤオキ　3年野球部（岩手県・花之昌之）●夜光鷹介　2年奇術部（島根県・KANNA）●佐藤貴生　1年地学部（静岡県・天野大輔）●新高山登　2年大日本帝国クラブ（愛知県・壁谷賢悟）●宮下真樹　1年茶道部（岐阜県・木元一彦）

今月の登場キャラ

南極ペン太　3年　演劇部（福岡県・有吉誠）　趣味は仮装。いつもペンギンの縫いぐるみを着てます。以前お元気キャラで登場してましたが、今回本文に登場！　よかったね、ペン太クン☆

春日有馬　3年　馬術部（北海道・藤井康弘）　サングラスをして競馬に行ってしまう、いけない高校生。愛馬は白嶺号。馬術部では部員を募集してます。馬が好きな人、入ってあげてね。

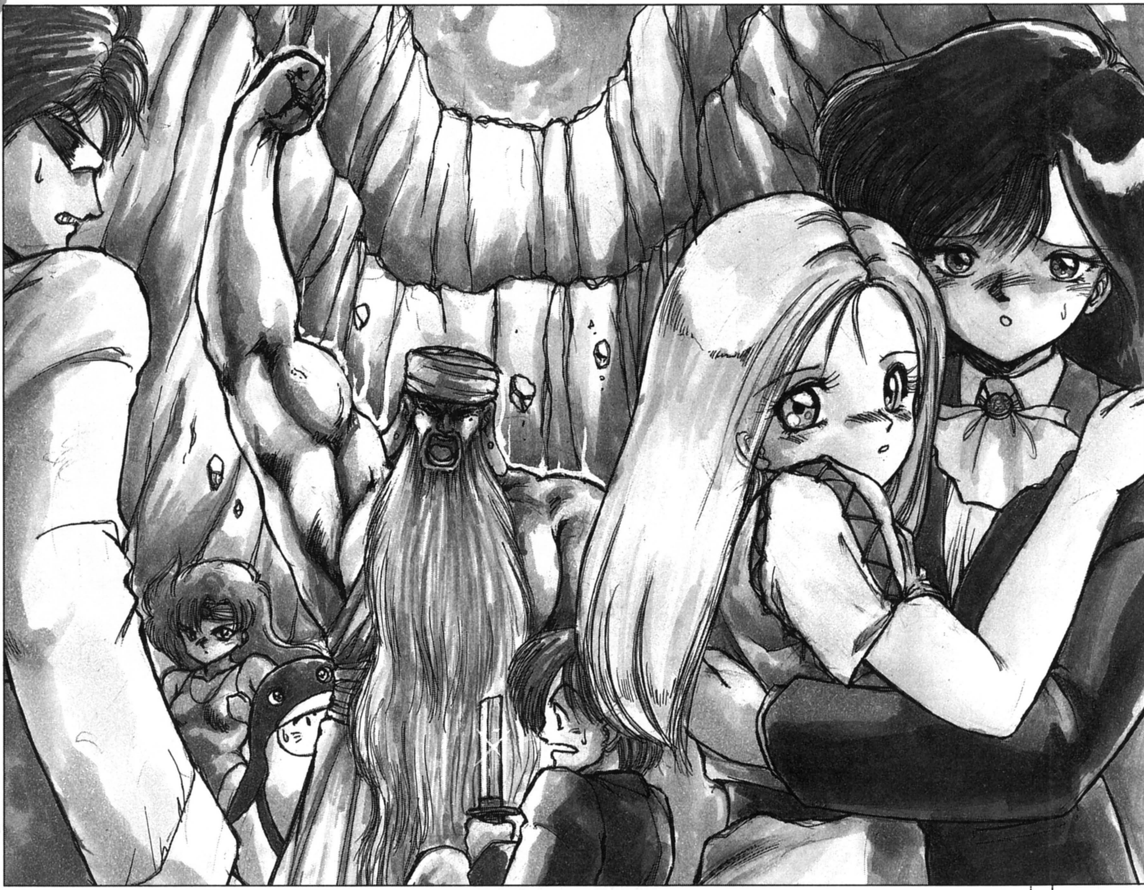
闇雲剛毅　2年　万能科学研究部（福岡県・埋金伸次）　わけのわからぬまま万能科学研究部に入部。いまや実験台にされてしまう身に。部に入る前は剣道が好きで、槍は達人のレベル。

月神真ノ介　2年　特殊機動隊部（福岡県・有吉誠）　天才と呼ばれる頭脳の持ち主。趣味は万能工学。自称「星校の頭脳」。自分の才能がイラディエールでどれほど通用するか考えています。

百武　澪　2年　古書研究会（神奈川県・遠藤博明）　本さえあれば幸せな子。今の目標はイラディエールの本をあさること。オカルトに興味がある人も、古書研究会へどうぞ、とのこと。

千草一馬　3年　AV研究会（埼玉県・千装茂夫）　趣味はAV機器の改造。いつもビデオはフル装備してます。今の目的はローラちゃんのビデオ撮影。撮影中に邪魔されるとキレます。

やっぱり学園物はいいですね。身近な感じがします。自分の高校時代、こうありたかったようなキャラを作って応募してます。若かったな、あの頃は。バカだったけど、それなりにいい思い出です。もう20もとっくに過ぎてるのにね。（千葉県・KYON）　千春：トシなんて関係ないやん。燃えるもんがあれば、それが青春やで！　めぐみ：熱血してますねー。
麗：現役高校生より年長組さんのほうが思い入れは強くなるみたいですね。正しいと思います。



そこの洞窟みたいなん、なんや？
　大和が岩陰の間に口を開けている、横穴を見つけて指をさした。
麗　もしかしたら、賢者さんのいるところなんじゃない？
ローラ　ええ、もしかしたら。
伊藤　よし、とにかく行ってみよう。
　疲れをいやす間もなく、生徒たちは洞窟の中に逃げ込んだ。中は薄暗く、いかにも何か出そうな雰囲気である。洞窟の入り口で魔物を防いでいた片桐と十々井が、待っていたみんなに合流した。
十々井　連中、中までは追ってこないみたいだな。何でだろう。
ローラ　きっとこの洞窟には、魔物除けの封印がかかってるのですわ。ということは、きっとこの先に賢者様が……！
片桐　そうとなったら急ごうぜ。俺たちが先頭を行こう。
　片桐と十々井は油断なく周囲に視線を走らせながら、奥へと入っていく。バサバサと羽音を立てて、蝙蝠が飛びかう。
ローラ　きゃああっ！
麗　大丈夫よ、ローラちゃん。しっかりしてね。
　歩き続ける生徒たちは、しだいに周囲が明るくなってゆくのを感じていた。広場のような円形の場所に突き当たると、岩の天井から月の光が幾筋も差し込んでいた。
大和　どうやらここが行き止まりのようやで。どないしよ。
伊藤　待て。ということは、どこかに賢者が……。
ラマーレ　こおらっ!!　おぬしたちは何者じゃあっ！
　突然、雷のような声が轟き、生徒たちは度肝を抜かれた。上を見上げれば、崖の上に、マントをはためかせた老人の姿があった。
伊藤　うわ、べつに僕たちは怪しい者じゃないんです。賢者様にお話が……。
ラマーレ　やかましいわいっ！
　怒号とともに老人はひらりと生徒たちの前に飛び下りた。狼狽しながらも、伊藤はなんとか話し合いをしようとする。
伊藤　ま、待ってください。話せばわかります！　僕たちは別の世界からイラディエールに飛ばされてきてしまって……。
ラマーレ　話だと？　その前にわしと勝負をしろ。おまえたちが勝てば、話も聞いてやろう。
伊藤　そんな乱暴な……。
　話を聞いていた片桐と十々井がラマーレの前に進み出た。
片桐　勝負してほしいなら俺が相手になってやるぜ。
十々井　年寄りをいじめるのはあまり気が進まないんだけどな。
ラマーレ　ふん、寝言は寝てからいえ！
　賢者は黒いマントを脱ぎ捨てた。2メートルはある身長に、筋肉ががっちりとついている。
ラマーレ　さあ、かかってこんか、若造ども！
片桐　チッ。行くぜ、おりゃあああああああ!!
　片桐が闘志をむき出しにして飛びかかっていく。賢者の身体が、電光石火のごとく消えた。
　バシバシバシッ!!
　片桐の身体が、岩肌に叩きつけられた。ものすごい早業、そしてパワーである。十々井の顔色が変わった。刀を構え、斬りかかっていく。
十々井　ええい、俺の妖刀を受けてみろ！
ラマーレ　甘いわ！
　バキィッ！
　賢者が腕を振る。刀が真っ二つに折れた。十々井は茫然として、折れた刀を見詰めている。
ラマーレ　ハーッハッハッハ！　どうじゃ、わしが倒せるかな。
　高笑いをする賢者を、生徒たちは啞然として眺めていた。
麗　……ほんとにこの人、賢者さんなの？
　麗はその場の気持ちを代弁し、ローラにそっと囁いた。（続く）

【今月のお元気キャラ】
●滝原旭　2年演劇部（東京都・羽鳥友彦）●桐野翡翠　1年県道部（埼玉県・剣橋天晴）●岩岸峡岨　2年演劇部（兵庫県・うま）

今月の登場キャラ

尾加摩訶夫　2年　演劇部（埼玉県・加藤知昭）　趣味は男のケツを追いかけること（……おいおい）。千春くんが大好きで追っかけしてます。なんというか……ユニークなキャラです。
尾加摩理子　2年　演劇部（埼玉県・田村武司）　趣味は千春の追っかけ。摩訶夫くんと双子です。「あのボケがいいのよね！」とキャーキャーいってます。さすがの千春くんも苦労しそう。
大和　龍　3年　特殊機動隊部（？・？）　顔は千春によく似てるけど、性格は全く逆だそうです。本人もそのことを気にしているとか。ちなみに彼も関西弁。間違えられるね。
片桐　将　2年　格闘部（新潟県。佐藤貴永）　サングラスがトレードマーク。趣味はバイクで闘争心の塊みたいな奴。ブレザーは嫌いだそうです。握力120キロとは……す、すごい。
十々井剣次　2年　妖刀研究会（福岡県・生原靖浩）　なんでも屋の経営でお金をためているとか。妖刀研究会では2本の妖刀を所蔵しているそうですが、危険だからあんまり振り回さないで。
伊藤　養　3年　心理学研究会（静岡県・中村茂夫）　趣味は議論。自分の弁論術にかなりの自信を持っていて、今回、賢者に議論をふっかけて説得しようと試みますが、さて……？

読者コーナーの増ページ希望！　お元気キャラのおもしろい行動のことも知りたいし、アンケートはがきにも増ページ希望と書こう！　（京都府・相沢陵子）　麗：ありがとうございます。編集部にもそういってやってください。　千春：おもろいヤツもぎょうさんおるもんな。誰やったっけ、今回「賢者に化けて、みんなをダマす」って行動を送ってきたヤツ。　めぐみ：アタリになってれば、さぞや混乱した話になってたでしょうね。ううう、見たかったなー。

●学園掲示板 選挙スペシャル 星ヶ丘高校 生徒会長選挙

❶天童剛太
3年アメフト部
（北海道　岩野あかる）
3年Z組を代表しておすのが彼です。

❷沢井英美
2年テニス部
（富山県　かたほとり）
あ、皆さんこんにちは♥　私が生徒会長になったら、より明るく楽しい学校になるように努めます　ありきたりかナ？　清き一票をお願いしますね♥

❸吉見安部能丸
2年茶道部
（神奈川県　原繁）
私がこのたび立候補した吉見安部能丸であります。私が生徒会長になったあかつきには、この世界を平和にし、もとの世界に帰れるように努力することを約束します。ぜひ、私に清き一票をお願いします（けっこうまとも）。

❹司馬刀麻
3年剣道部
（福岡県　安藤寿朗）

❺葛谷麻衣
3年心理学研究会
（愛知県　安藤芳明）

❻篠原亨
2年サッカー部
（京都府　相沢陵子）

❼赤井陸
2年吹奏楽部
（京都府　穂積彰邦）

❽高橋久徳
3年合唱部ほか
（栃木県　PON）

❾山崎太一郎
2年アウトドア同好会
（岩手県　千葉広幸）

❿伏岡源太郎
3年槍術部
（富山県　原田蒼九郎）

⓫松永瞳
3年テニス部
（茨城県　KC流塚田）

⓬斉王秋人
2年剣道部
（大分県　ENYA）

⓭姉小路古牧
3年生物部
（福島県　MUMU）

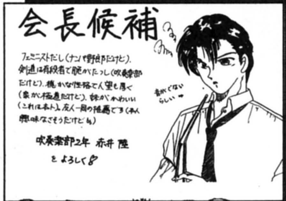
⓮大徳寺あやこ
2年心理学研究会
（栃木県　たちばなK）

⓯西園寺総一
2年美術部
（群馬県　山本麻弥）

選挙管理委員会より

恒例の星高生徒会長選です。星高生徒は、各候補の所信表明をよく読んで、生徒会長にふさわしい人物を選んでください。投票は、応募用紙を使って行います。なお、応募用紙の所定の欄に、候補者の番号を記入してください。投票は1人1票まで。応募用紙以外の投票は認めません。投票の締め切りは、応募の締め切りと同じです。選挙結果は、12月号で発表します。

❶天童剛太



❼赤井陸

❽高橋久徳

❻篠原亨

❺葛谷麻衣

❹司馬刀麻

❸吉見安部能丸

❷沢井英美

⓯西園寺総一

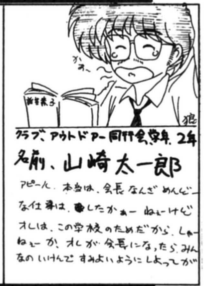
⓮大徳寺あやこ

⓭姉小路古牧

⓬斎王秋人

⓫松永瞳

❿伏岡源太郎



❾山崎太一郎

次号予告

美少女剣士のリアナちゃんをつるすなんて、なんてひどいことするの!?　魔族のベルダさんってぜえったいサドよ！　リアナちゃん、きっと助けてあげるからねっ☆　塔に侵入したのもつかの間、ここには危ないトラップがいっぱい。ひえぇ、みんな、気をつけてね。お姫様も捜さなきゃ。うあああ、いよいよ魔物のボスも登場するの!?　星校生は大ピンチよ★　次回、異世界編『月光のティアラ』。イラディエールで会いましょう☆

【今月のお元気キャラ】
●幻舞　2年茶道部（大阪府・紅）●天羽玲　3年プロレス研（大阪府・田村敦之）●小野田小町　2年エキストラ研究会（埼玉県・都築和孝）●森沢哀　2年麻雀部（石川県・上野葵）●原瀬涼樹　2年麻雀愛好会（青森県・大久保拓朗）●川島真奈美　2年吹奏楽部（静岡県・ぼくぼく）●チャンネルマン　2年呪術研究会（栃木県・吉田誠）

星校の教師はどこへ行ったんですか？　（東京都・ワーグナー）　千春：えええっと、どこへ行ったんやったかな？　めぐみ：もとの世界においてかれてるんですよ。職員会議中でしたからね。　麗：先生キャラでの応募もちらほらありますが、原則として生徒でね。若さと勇気でストーリーを動かすのよっ。

参加のしかた

千春　やあやあ！　今回はイラディエールの美女２人と俺がやるんやで。うらやましいやろ。どうも、姉ちゃん。ごっつきれいでんなあ。

リアナ　あ……（赤面）どうもこんにちは。

千春　リアナちゃんグラマーやなあ。どう、俺とつきあわへん？

バキバキバキッ！

千春　いったあ……なんや麗ちゃんもおったんかいな。

ローラ　違います。私です。麗さんが、千春さんに何かされたらこのスコップ使うようにって貸してくれたんです。こういう使い方でいいんですよね？

千春　……ええわ、参加のしかたの説明にいこか。

リアナ　最近は皆さん、すごく優秀ですね。ちゃんと補足欄も活用していただいてますし。クラブもユニークなのを作ってますね。

ローラ　何やってんだかわかんないクラブも多いですけど（笑）。

リアナ　えっと、具体的に何がしたいか、補足欄に書き込んでおいてくださいね。やりたいことがなければ、『その他』を選んで自由に書き入れていいです。

千春　掲示板の掲載希望なんかも、補足欄に書いてな。

リアナ　今回は生徒会長の立候補公示だけで終わってしまいましたが、次回はちゃんと掲示板も復活するそうです。

ローラ　だから、またどんどん送ってくださいねっ☆

千春　ローラちゃんも可愛いなあ。兄ちゃんと茶ァしばかへん？

バキバキバキッ！

リアナ　これでいいんですか？

千春　ててて……もう、勘弁してェや。過激やなあ。麗ちゃんもロクなこと教えてへんわ。

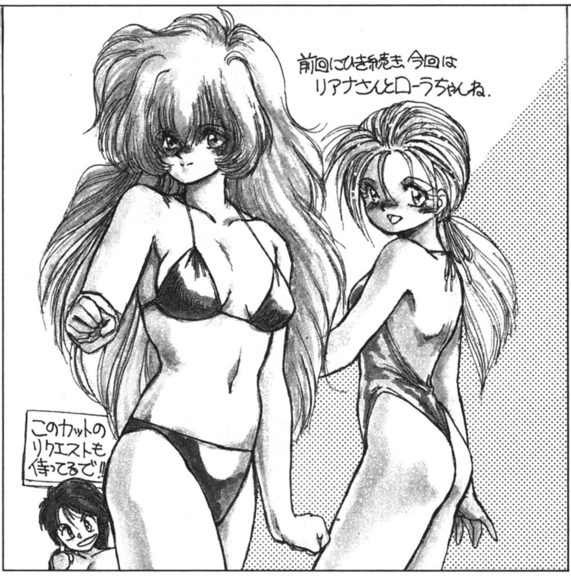
ローラ　じゃ、恒例の選抜システムの説明にいきましょうか。

リアナ　そうですね。えっと、誌面に登場するキャラクターは、色と数字とアイテムの組み合わせで決まる……そうです。

ローラ　いちばん人気があった色を今回のアタリとして、ナンバーとアイテムの組み合わせでグループを作るんですってね。

千春　で、ちょうど12人のグループができたら、そのグループが誌面に登場するんや。なかなかぴったりは出えへんみたいで、今回みたいに３つのグループを組み合わせることも多いんやな。

ローラ　なかなか大変みたいですねえ。



リアナ　何万人も応募があるわけじゃないんで、倍率自体はそんなに多くはないんですけどね。

ローラ　でもちょっとわかりにくい……ですよね（笑）。

千春　いろいろ問題はあんねやけどな。システムについても「こうすればどや!?」ってのがあったら送ってな。なんとか改善したいとは思うとるんやで。

ローラ　参加人数も一時期より減ってるんで今がチャンスかも。

千春　おいおい、それじゃあかんがな。ま、なんにしろ参加してくれな話にならんねやけどな。

リアナ　というところで、私たちは帰りますね。

千春　えええー！　もう行ってまうん？　したらまたあのヒステリーの麗ちゃんが……。

バキバキバキッ！

麗　誰がヒステリーなのよっ！

千春　……ま、また来月な★

宛先です

ということで、応募用紙と応募券（目次にあります）を貼ったはがきが用意できたら、〒東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル４Ｆ㈱新企画社ポプコム編集部「幻想学園さすらいの放課後④」係まで。参加の締め切りは９月21日（消印有効）。そのほか、イラストや質問、学園生活に関するお便りも大募集！　みんなで楽しく盛り上げよう。宛先は同じ。こちらのほうは、締め切りなし、随時受付中よ！

【今月のお元気キャラ】

●笹山伴太　2年科学部（愛知県・伊藤幸恵）●綾小路美琴　2年科学部（愛知県・喜多野洋行）●星野今蔵　2年学園便利屋（兵庫県・みっく）●桂木希亜　3年妖怪退治同好会（千葉県・星野丈二）●火美野かずみ　1年制服愛好会（東京都・大隅誠一）●皆富燐　2年弓道部（東京都・佐々木俊）●近江武彦　2年水泳部（神奈川県・高野正人）2年卓球部

【星ヶ丘高校　クラブ一覧】

●体育系
10．野球部
11．剣道部
12．弓道部
13．サッカー部
14．バスケット部
15．バレーボール部
16．卓球部
17．テニス部
18．陸上部
19．応援団

●文科系
20．漫画・アニメ研究会
21．囲碁・将棋部
22．演劇部
23．コーラス部
24．家庭科部
25．新聞部
26．茶道部
27．吹奏楽部
28．美術部
29．文芸部

●理科系
30．園芸部
31．科学部
32．コンピュータ研究会
33．天文部
34．心理学研究会
35．生物部
36．土木研究会
37．地学部
38．化学部
39．数学研究会

＊　00.その他のクラブ（自由記入）

【趣味】

1．アイドル　2．オカルト　3．ナンパ　4．勉強　5．カラオケ
6．食べ歩き　7．株式投資　8．パソコン　9．アニメ　10．ファッション
0．その他の趣味（自由記入）

【ラッキーカラー】

1．ピンク　2．紫　3．黄色　4．紺　5．金色　6．白　7．黒

【ラッキーアイテム】

（第５回分）

1．レモン
2．アップル
3．オレンジ
4．キーウィ
5．グレープ
6．メロン
7．バナナ

【行動選択肢】

1．森の賢者に挑戦する
2．森の賢者を説得する
3．こんなときでもクラブ活動
4．なりゆきに任せる
5．○○さんとラブコメしたい
0．その他・自由記入

●応募用紙

注：応募用紙はコピー可です。なお、次回の冒険のために、内容の控えをとっておいてください。

キャラクター名 ＿＿＿＿＿＿　♂・♀

誕生日　月　日（　座）　血液型　型

学年　年　クラブ（番号と名前）＿＿＿＿

趣味（番号と名前）＿＿＿＿

ラッキーカラー（1～7）＿＿＿＿　ラッキーアイテム（1～7）＿＿＿＿

ラッキーナンバー（1～99）＿＿＿＿　行動番号（0～5）＿＿＿＿

性格（５段階評価。丸をつける）

ギャグ						シリアス
協調性あり						協調性なし
直感的						論理的
おしゃべり						無口
肉体派						知性派

氏名 ＿＿＿＿　年齢 ＿＿　学年／職業 ＿＿＿＿

住所 ＿＿＿＿

補足欄（自己PR、似顔絵など自由にどうぞ）　生徒会長は　番

読者プレゼント当選者発表：カードゲーム『そして誰もいなくなった』（遊演体）を５名の方にプレゼント／　応募者の中から抽選で以下の方が当選となりました。おめでとうございます☆　京都府・脇本理恵子　愛知県・山崎健二　大阪府・高杉緑　愛知県・山口浩寿　静岡県・仏３

中古パソコン3,000台激安大バーゲン!

中古パソコン激安販売!!

今月の特選パソコン

(当社で特に厳選されたパソコンを さらに特価で販売します。チャンスを見逃すな!)

エプソン PC286LP-STD

新品

定価¥298,000

特価 ¥99,800

- 48ピンプリンター内蔵 16ビットパソコン
- 3.5 FDD2基搭載
- 液晶ディスプレイ搭載済
- NEC PC98シリーズ用ソフトが利用出来ます。

回数	1回目	2回目以降
12回	¥10,115	¥ 9,500
20回	¥ 6,269	¥ 6,000
36回	¥ 4,034	¥ 3,600

クレジット表は、消費税込の価格です

富士通 オアシスポケット

中古

定価¥128,000

特価 ¥59,800

- 持運びに最適! ポケットワープロ 移動中に文書の作成ができます。
- システム手帳機能
- スケジュール管理や名刺管理も可能

回数	1回目	2回目以降
6回	¥11,098	¥10,900
12回	¥ 5,977	¥ 5,700
24回	¥ 4,297	¥ 3,000

クレジット表は、消費税込の価格です

NEC PC-9801VX4

中古

定価¥693,000

特価 ¥145,000

- 16ビット9801本体
- 20メガハードディスク内蔵
- 現在の98用ソフトの動作致します。

回数	1回目	2回目以降
15回	¥11,219	¥11,200
20回	¥ 9,439	¥ 8,700
36回	¥ 6,928	¥ 5,200

クレジット表は、消費税込の価格です

NEC PC-9801FA/U2

内蔵40メガHDD+内蔵2メガRAMセット

中古

PC9801FA/U2(パソコン本体)
PC9801FA-35(FA専用内蔵40メガHDD)
PC9801FA-02(FA専用SCSI-I/F)
PC9801FA-01(FA専用内蔵2メガRAM)
合計定価 ¥633,000

特価 ¥328,600

回数	1回目	2回目以降
18回	¥22,027	¥21,600
24回	¥18,665	¥16,700
36回	¥15,149	¥11,800

クレジット表は、消費税込の価格です

エプソン PC386Book-L

新品

定価¥378,000

特価 ¥179,000

- 32ビットノートパソコン
- 3.5ドライブ2基搭載
- レジューム機能搭載

回数	1回目	2回目以降
15回	¥14,216	¥13,800
20回	¥12,413	¥10,700
36回	¥ 9,228	¥ 6,400

クレジット表は、消費税込の価格です

Macintosh LC セット

マッキントッシュLC(RAM 2MB、HD 40MB) 定価¥368,000
12 カラーRGBモニター 定価¥100,000
定価合計 ¥468,000

39%引 新品

特価 ¥285,000

- 新品限定4セット限り
- カラーMACを激安販売!
- 40メガハードディスク内蔵
- アップルキーボード付属

回数	1回目	2回目以降
24回	¥15,824	¥14,500
36回	¥10,841	¥10,300
60回	¥11,238	¥ 6,800

クレジット表は、消費税込の価格です

SEGA テラドライブ モデル3

新品 専用カラーモニターセット

定価¥327,800

特価 DOS/V ¥138,000

- 80286&68000のツインCPU搭載
- DOS/V MS-Windows対応
- IBM PCボード搭載! 世界のソフトが動く
- セガメガドライブ(ゲーム機)内蔵
- 30メガハードディスクと3.5 ディスクを搭載
- 専用のカラーモニターとセットで激安販売中

回数	1回目	2回目以降
15回	¥11,508	¥10,600
24回	¥ 8,147	¥ 7,000
36回	¥ 8,307	¥ 4,900

クレジット表は、消費税込の価格です

NEC PC-PR201/80A

中古

定価¥275,000

特価 ¥118,000

- PC用136桁カラードット式漢字プリンター
- アウトラインフォント搭載
- 80文字/秒の高速印字

回数	1回目	2回目以降
12回	¥12,317	¥11,200
20回	¥ 7,302	¥ 7,100
36回	¥ 6,748	¥ 4,200

クレジット表は、消費税込の価格です

中古商品特価表

この特価表は9/1現在の価格です。(特価には消費税3%は含まれておりません)

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
パソコン本体		
NEC N5251-02(8"FD×2、カラーCRT一体型)	698,000	98,000より
NEC PC-9801NV(98ノート)	248,000	119,000より
NEC PC-9801NS(32ビット98ノートSX)	298,000	129,000より
NEC PC-9801NS20(32ビット98ノートSX、20メガHDD内蔵)	448,000	178,000より
NEC PC-9801NS/E(32ビット98ノートSX)	278,000	169,000より
NEC PC-9801NC(32ビット98ノート、カラー液晶)	598,000	365,000より
NEC PC-9801LX5C(ラップトップ、カラー液晶、40メガHDD内蔵)	748,000	259,000より
NEC PC-9801LX2(ラップトップ)	448,000	108,000より
NEC PC-9801LS2(32ビットラップトップ)	628,000	178,000より
NEC PC-9801LV22(ラップトップ)	378,000	99,800より
NEC PC-9801T/S5(カラー液晶、40メガHDD内蔵、ラップトップ)	850,000	378,000より
NEC PC-98XA/2	698,000	59,800より
NEC PC-98XL2(ダブル)(40メガHDD内蔵)	988,000	358,000より
NEC PC-98XLモデル2	575,000	158,000より
NEC PC-9801FA2/U2	458,000	265,000より
NEC PC-9801DA2/U2	448,000	248,000より
NEC PC-9801DS2/U2	358,000	218,000より
NEC PC-9801DX2/U2	318,000	*159,000*より
NEC PC-9801RA2(32ビット)	498,000	219,000より
NEC PC-9801RX2	398,000	149,000より
NEC PC-9801VX21	433,000	129,000より
NEC PC-9801VX4(20メガHDD内蔵)	693,000	145,000より
NEC PC-9801VX2	433,000	125,000より
NEC PC-9801VM11	328,000	115,000より
NEC PC-9801VM2(別売り256K-RAM¥8,900有り)	415,000	79,000より
NEC PC-9801VF2	348,000	55,000より
NEC PC-98LT/11(ラップトップ)	238,000	49,800より
NEC PC-9801CV21(CRT一体型、FM音源搭載)	355,000	169,000より
NEC PC-9801UR(3.5"1ドライブ、RAMドライブ)	218,000	128,000より
NEC PC-9801UR/20(20メガHDD内蔵、RAMドライブ)	348,000	*148,000*より
NEC PC-9801UX21(FM音源搭載)	348,000	125,000より
NEC PC-9801U2(FM音源搭載)	298,000	25,000より
NEC PC-88VA3(超特価品)	398,000	85,800より
NEC PC-88VA(超特価品)	298,000	42,800より
NEC PC-8801MC1	169,000	39,800より
NEC PC-8801MH	208,000	33,800より
NEC PC-8801FA	168,000	33,000より
NEC PC-8801FE(家庭用TV(ビデオ入力端子付)に接続できます)	129,000	37,000より
NEC PC-8801FE2(家庭用TV(ビデオ入力端子付)に接続できます)	119,000	49,800より
NEC PC-8801FR30	178,000	25,800より
NEC PC-8801SR30	258,000	29,800より
NEC PC-8801	228,000	8,000より
NEC PC-8001MkII	123,000	6,800より
エプソン PC-386LS-H40(32ビットラップトップ、40メガHDD)	763,000	268,000より
エプソン PC-386Note-A-STD(32ビット、Note型)	268,000	134,000より
エプソン PC-386Note-WR2(32ビット、Note型、2ドライブ)	278,000	159,000より
エプソン PC-386BOOK・L(32ビット、BOOK型)	378,000	*169,000*より
エプソン PC-286VE-STD	298,000	115,000より
エプソン PC-286C-STD(PC-Club)	168,000	85,800より
エプソン PC-286L-STD-N(ラップトップ)	348,000	78,000より
エプソン PC-286L-H10-N(ラップトップ、10メガHDD内蔵)	468,000	95,000より
エプソン PC-286BOOK-STD	258,000	109,000より
エプソン PC-286NOTE-F	198,000	99,800より
エプソン HC-20(ハンドヘルド)	138,600	18,000より
東芝 J3100SS-001(ダイナBOOK)	198,000	59,800より
東芝 J3100SS-002(ダイナBOOK、2FDD仕様)	228,000	*68,000*より
東芝 J3100SS-02E(ダイナBOOK、20メガHDD内蔵)	328,000	108,000より
東芝 J3100SL-021(16ビットラップトップ、20メガHDD内蔵)	448,000	118,000より
東芝 J3100SX-001(ダイナBOOK286)	258,000	129,000より

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
東芝 J3100B-12(10メガHDD内蔵)	――	59,800より
シャープ CZ-602C(X68000Expert)	356,000	139,000より
シャープ CZ-604C(X68000Super)	348,000	158,000より
シャープ CZ-611C(X68000ACE-HD)	399,800	158,000より
シャープ CZ-634C(X68000XVI)	368,000	224,000より
シャープ CZ-652C(X68000Pro)	298,000	98,000より
シャープ CZ-674C(X68000Compact-XVI)	298,000	218,000より
シャープ CZ800C(X1、ジャンク品)	155,000	3,000より
シャープ CZ811C(X1-F10)	79,800	9,800より
シャープ CZ830C(X1twin)(PCエンジン装備)	99,800	34,800より
シャープ CZ870C(X1ターボIII)	168,000	29,800より
IBM JX-5	398,000	19,800より
IBM 5541-M08(3.5"2HD1FD&20メガHDD、16ビット)	870,000	118,000より
IBM 5551-T0A(32ビット、80386-20MHz、60メガHDD内蔵、3.5"×1)	――	278,000より
三菱 MAXY(M3201-A12)(AXラップトップ、20メガHDD内蔵)	548,000	149,000より
三洋 MBC-17JF(AXパソコン)	335,000	99,800より
富士通 FM16βFD1	355,000	35,000より
富士通 FM-R30FD	355,000	39,800より
富士通 FM-R50FD	380,000	89,800より
富士通 FM-R50-NB1A	238,000	99,800より
富士通 FM-R50-NBX21B(親指シフト)	258,000	148,000より
富士通 FM-R50-NX-1A(32ビット)	258,000	128,000より
富士通 FM-R50-NX-5(JIS又は親指)	350,000	168,000より
富士通 FM-TOWNS2本体	398,000	118,000より
富士通 FM-TOWNSモデル80H本体(80メガHDD内蔵、新品同様)	623,000	*258,000*より
富士通 FM-TOWNSIIUX10(CRT一体型)本体(新品同様)	263,000	*179,000*より
富士通 FM-TOWNSIIUX20(CRT一体型)本体(新品同様)	288,000	*185,000*より
富士通 FM-8	228,000	7,000より
富士通 FM-New7	118,000	8,000より
富士通 FM77AV1	128,000	12,800より
富士通 FM77AV20EX	128,000	24,800より
富士通 FM77L4	238,000	22,800より
富士通 ファコム9450ΛmkII本体(F9451SS12)	425,000	138,000より
カシオ DK-2000(電子手帳)	24,800	9,800より
三菱 マルチ16IV(MP-1655-B20)+MP-205GM(モノクロモニター)	――	159,000より
沖電気 IF-800シリーズ各種	――	50,000より
日立 B16EX2(附属品無し)	368,000	15,000より
アップル マッキントッシュLC(2MB/HDD40)+専用カラーCRT(新品限定)	468,000	289,000より
パナソニック FS-5000F2(MSX2、FDD×2)	158,000	39,800より
パイオニア PX-V60(MSX)	――	5,000より
各社 MSX、MSX2、MSX2+、MSXturboR	――	大特価
ワープロ		
NEC PWP-70(文豪ミニ7.9"CRT、3.5"FDD、24ピン印刷)	198,000	48,000より
富士通 オアシスポケット(システム手帳機能内蔵、ポケットサイズ)	128,000	58,000より
東芝 JW-500(トスワード500、3.5"&5"&CRT)	――	99,800より
東芝 JW-98UP(ロータス1-2-3搭載、3.5"FDD、10キー付)	298,000	158,000より
リコー リポート2100(9"CRT、3.5"FDD、24ピン印刷、データベース&表計算)	――	78,000より
シャープ WD-A600-J(9"CRT、3.5"FDD、48ピン印刷)	142,000	48,000より
シャープ WD-A900(9"CRT、3.5"FDD×1、48ピン印刷)	198,000	67,000より
キヤノン キヤノワードα335(12"CRT、3.5"FDD×2、56ピンB4印刷)	218,000	58,000より
キヤノン キヤノワード80(14"CRT、3.5"FDD)	1,380,000	19,800より
ハードディスク・フロッピーディスク		
NEC PC9801FA-01&PC9801FA-35(FA.FS.FX用40メガHDD&I/F)	130,000	45,800より
NEC PC98H51(20メガハードディスク、I/F別売)	428,000	25,800より
NEC PC98H53N(40メガハードディスク、I/F別売)	298,000	39,800より
NEC PC98XLダブル-31(XLダブル専用40メガハードディスク)	327,000	39,800より
NEC PC98H81(8"2D 1ドライブ+10メガハードディスク)	530,000	39,800より
NEC CD-101(PC用CD-ROMドライブ)	138,000	29,800より
NEC CD-ROM2システム(PCエンジン用CD-ROMドライブ+I/Fセット)	57,800	29,800より
エプソン PC286LFD1F(PC286L用FD I/F)	28,000	18,800より

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
エプソン PCNTHD20(PC386NA.BL.AE用20メガHDD)	100,000	39,800より
ティアック IT-RL90(94メガHDD、RA・DA専用内蔵SCSI)	198,000	59,800より
コニック AW-P80C(80メガHDD、98用SCSI I/F付)	176,000	59,800より
緑電子 PS-90(90メガSCSIハードディスク、98用I/F付)	158,000	59,800より
緑電子 Little-B4(40メガHDD、I/F別売)	158,000	27,800より
富士通 FMHD-1701(170メガ、FMタウンズ用SCSI)	810,000	114,000より
SONY RMO-S5500(5インチ光磁気ディスク、SCSI)	398,000	248,000より
漢字プリンター		
NEC PC-PR201/80A(136桁、24ピン、アウトライン、カラードット)	275,000	118,000より
NEC PC-PR201X(136桁、24ピン、カラードット)	275,000	89,800より
NEC PC-PR201TH(136桁、24ピンカラー熱転写)	145,000	59,800より
NEC PC-PR601(ページプリンター)	585,000	128,000より
NEC PC-PR350(48ピン、カラー熱転写、単票給紙式)	168,000	89,800より
NEC PC-PR406(24ピン、カラー、熱転写)	99,800	34,800より
NEC NK-3618-22(80桁、18ピン、ドット)	234,000	16,800より
NEC NM-9400(136桁、24ピン、ドット)	310,000	29,800より
NEC NM-9900(136桁、24ピン、カラードット)	298,000	49,800より
NEC NM-5020(136桁、24ピン)	370,000	79,800より
富士通 FMPR-201(24ピン、熱転写)	――	39,800より
富士通 FMPR-351(136桁、24ピン、ドット、トラクター標準装備)	250,000	49,800より
シャープ CZ-8PK5(80桁、24ピン、ドット)	129,000	42,800より
シャープ CZ-8PC5(80桁、48ピン、カラー熱転写)	96,800	54,800より
シャープ IO-735X(カラーイメージプリンター、インクジェット)	248,000	138,000より
エプソン HG2500(136桁、24ピン、インクジェット)	248,000	55,000より
エプソン AP-800PC(80桁、24ピン、熱転写)	99,800	46,800より
エプソン AP-80K-FM(80桁、24ピン、熱転写)	69,800	24,800より
エプソン RP-80F/TIIK(80桁、9ピン、ドット)	189,000	12,800より
エプソン VP-135K(136桁、24ピン、ドット)	148,000	49,800より
キヤノン BJ-130J(NM)(136桁、インクジェット)	198,000	79,800より
キヤノン LBP-B406(PCモデル、B4レーザープリンター)	598,000	118,000より
キヤノン LBP-B406S(B4レーザープリンター)	471,000	*118,000*より
キヤノン LBP-B406S(LIPSIII、PCモデル、B4レーザープリンター)	588,000	*199,000*より
カシオ LCS-2400 TYPE 60(B4レーザープリンター、PC対応)	1,200,000	118,000より
SONY HBP-F1C(B4縦、24ピン、カラー熱転写、MSX用)	49,800	32,800より
ディスプレイ		
NEC PC-KD854(4000文字、アナログ、0.39)	89,800	42,800より
NEC PC-KD882(4000文字、アナログ、0.31)	89,800	49,000より
NEC N-5924(4000文字、ハイレゾ&ノーマル対応)	233,000	79,800より
NEC N-5925L(4000文字、20インチ、ハイレゾ&ノーマル対応)	598,000	248,000より
NEC N-5913L(4000文字、アナログ&デジタル)	138,000	49,800より
NEC N-5915(4000文字、プラズマモニター)	198,000	59,800より
NEC N-5911(4000文字、モノクロ)	65,000	19,800より
各社 4000文字対応、デジタルカラーCRT	――	27,800より
各社 2000文字対応、デジタルカラーCRT	――	14,800より
SONY CPD-1403(AX用 14" 0.38ピッチ)	125,000	49,800より
その他の周辺機器		
オムロン MD24FN4(98ノート用内蔵型、2400ボーモデム)	39,800	19,800より
NEC SP-2400FAST(2400ボー/半二重、銀行やネットワーク用モデム)	148,000	8,500より
エプソン NR-1000(スキャニオ、名刺自動入力装置、ソフト付)	350,000	258,000より
NEC PC-9801FA-01(98FA用内蔵2メガRAM)	45,000	17,800より
NEC PC-8801-30(88シリーズ用CD-ROMドライブ)	30,300	11,800より
NEC PC-8801-31(88シリーズ用CD-ROM I/F)	34,800	11,000より
アイワ DX-S55(CDプレーヤー)	――	7,000より
各社 PC98用FM音源ボード	――	*7,000*より
各社 数値演算プロセッサー	――	16,800より
各社 PC98用汎用1メガRAM	――	6,800より
メルコ PC98用汎用2メガRAM	――	15,800より
メルコ PC98用汎用4メガRAM	――	22,000より

その他にも多数の在庫があります。
お電話にてお気軽にお問い合せ下さい。

中古パソコン 3大メリット

①とにかく安い!

同じ予算で、より良い商品が買えます。または購入予定の機種を中古で買えば残ったお金でソフトなどが買えます!

②買い換えや売却にも断然有利!

新品を買うと、箱を開けたその日から中古になってしまいます。中古ならば、最初っから中古のまま!つまり、新品を買っても、中古を買っても、あなたが売るときは同じ中古。損が少なく手放すことができます。

③万全のアフターサービス

中古だって、点検は万全です。㈱日本マイコン流通センターでは細部にわたる検査を行い、完璧な中古品を販売いたします。もちろん保証書もついてます。希望の方には、さらに盗難や事故の故障にも対応する「パソコン総合保険」にも加入できます。

中古品 高価買取 期間中!

渋谷店 03 3463-4455

吉祥寺店 0422 21-9972

(ポプコム 10月号)

新品も激安にて全国通信販売中!!

中古品下取交換実施中!!

新品商品特価表 この特価表は9/1現在の価格です。(特価には消費税3%は含まれておりません)

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
パソコン本体		
NEC PC-9801FA2(FA/U2)(FM音源内蔵)	458,000	279,000より
NEC PC-9801FS2(FS/U2)(FM音源内蔵)	348,000	235,000より
NEC PC-9801FX2(FX/U2)(FM音源内蔵)	278,000	189,000より
NEC PC-9801DX2(DX/U2)(FM音源内蔵)	318,000	169,000より
NEC PC-9801CS2(カラーモニター一体型)	398,000	229,000より
NEC PC-9801US(FM音源内蔵)	218,000	169,000より
NEC PC-9801UR/20(20メガHDD内蔵、限定)	348,000	148,000より
NEC PC-9801NS/T	288,000	195,000より
NEC PC-9801NS/L	288,000	199,000より
NEC PC-9801NC(カラー液晶)	598,000	385,000より
NEC PC-98DO+	278,000	189,000より
NEC PC-8801MC2(CD搭載、ワープロソフトプレゼント)	199,000	48,000
エプソン PC286VJ-5(STDタイプ)	228,000	158,000より
エプソン PC286C-STD(PC-CLUB)	168,000	89,800より
エプソン PC286LP-STD(PC-ONE、プリンター内蔵)	298,000	118,000より
エプソン PC486GF5(GF2)	348,000	249,000より
エプソン PC486GR5(GR2)(ハイレゾ標準装備)	458,000	325,000より
エプソン PC386Note-WR2	278,000	169,000より
エプソン PC386BOOK-L-STD(限定特価品)	378,000	179,000より
エプソン PC386GE5(GE2)	298,000	178,000より
エプソン PC386P	268,000	189,000より
富士通 FM-Note Book(FMR-50NB1)	238,000	159,000より
富士通 FM-Note Book(FMR-50NX5SA(JIS)限定)	350,000	198,000より
富士通 FM-Note Book(FMR-50NX5SB(親指)限定)	350,000	198,000より
富士通 FMタウンズ各種(当社はタウンズ有力販売店です)	各種	お電話にて
富士通 オアシスポケットJ(ポケットワープロ、システム手帳機能付)	128,000	69,800より
東芝 J3100(ダイナブック)シリーズ各種	――	激安
シャープ CZ634C(X68K・XVI)	368,000	265,000
シャープ CZ644C(X68K・XVI-HD)	518,000	369,000
シャープ CZ623C(X68K・SUPER-HD)(限定品)	498,000	218,000
シャープ CZ604C(X68K・SUPER)(限定品)	348,000	178,000
シャープ CZ674C(X68K・Compact-XVI)	298,000	238,000
アップル マッキントッシュLC(2MB/HDD40)+専用カラーCRT(限定)	468,000	285,000
SEGA テラドライブモデル1(専用カラーモニターセット、限定)	227,800	99,800
SEGA テラドライブモデル2(専用カラーモニターセット、限定)	267,800	115,000
SEGA テラドライブモデル3(専用カラーモニターセット、限定)	327,800	138,000
パナソニック FS-A1-GT(MSX turboR)	99,800	79,800

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
カラーディスプレイ		
NEC PC-TV1531V(0.39、15インチ、TV付)	99,800	69,800より
NEC PC-KD1521(0.31、フラット15インチ)	89,800	64,000
NEC PC-TV454(0.35、TV付、スピーカ内蔵)	128,300	85,800より
NEC C14-R27(ビデオ入力付TV)	オープンプライス	35,800
シャープ CZ606D(X68専用ディスプレイ)	79,800	59,800
シャープ CZ607D(X68専用ディスプレイ、TV付)	99,800	75,000
シャープ CZ613D(X68専用ディスプレイTV、スピーカ付)	135,000	89,800
シャープ CU-14KD(0.28)	89,800	48,000
シャープ CU-14FD-B(0.31)	74,800	39,800より
三洋 CMT-A14F1(MSX用ディスプレイ)	64,800	39,800より
三菱 XC-1498CII(0.28)	107,000	48,000より
ハードディスク		
各社 PC98FA/FS/FX用内蔵SCSI 100メガ	――	64,800より
アイテック DD-45(98RA.RS.DA用内蔵SCSI 45メガ、限定)	95,000	49,800
ジェフ GJ-120(120メガ PC用SCSI I/F付)	118,000	69,800
ジェフ GE-240(FA/FS/FX用内蔵SCSI 240メガ)	148,000	95,000
ICM FT-120-FB(120メガ、98用SCSI I/F付、限定)	118,000	74,800
緑電子 DOODA-A100(100メガ、98用SCSI I/F付)	118,000	69,800より
各社 PC98NS/T. NC. US用内蔵125メガ	――	49,800より
各社 PC98NS/T. NC. US用内蔵80メガ	――	54,000より
各社 PC98NS/T. NC. US用内蔵40メガ	――	78,000より
漢字プリンター		
NEC PC-PR201/63(136桁、ドット)	125,000	85,800より
NEC PC-PR201/63A(136桁、カラー、ドット)	158,000	114,000より
NEC PC-PR101/63(80桁、ドット)	115,000	78,000より
NEC PC-PR101T/67(80桁、カラー、熱転写)	84,800	58,000より
NEC PC-PR150N(A4サイズ、ノートサイズ、熱転写)	69,800	48,000より
NEC PC-PR1000/4(トナーセット、レーザープリンター)	188,000	129,000より
キヤノン BJ-10Vセレクト(A4サイズ、インクジェット)	79,800	52,800
キヤノン BJ-330J(VPシートフィーダーモデル、136桁、インクジェット)	228,000	149,000
キヤノン LBP-A404E(A4サイズ、レーザープリンター)	238,000	165,000より
スター JR-200CL(136桁カラードット)	134,800	68,000
ICM AB-01P(48ドット熱転写、98ノート用)	68,000	54,800
ICM RB-01P(小型水平インサータ式)	39,800	32,800
パナソニック FS-PC1(MSX用48ドットカラープリンター)	59,800	49,800
SONY HBP-F1C(MSX用カラープリンター)	49,800	39,800
富士通 FM-PR353G(136桁ドット、FM用、限定)	138,000	49,800

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
富士通 FM-PR353G2(136桁ドット、FM用、限定)	98,000	59,800
富士通OA シティライターPR-30T(110桁、24ドット、限定)	89,000	49,800
富士通OA シティライターPR-40T(136桁、24ドット、限定)	120,000	69,800
富士通OA シティライターPR-41T(80桁、24ドット、限定)	110,000	49,800
増設RAMボード		
メルコ HC-256L(256K)	12,000	9,800
メルコ HC-512L(512K)	17,000	14,800
メルコ HC-U2L(128Kチップ)	6,700	6,000
メルコ EMJ-2000R(2メガEMS)	29,800	21,800
メルコ EMJ-4000R(4メガEMS)	44,800	29,800
メルコ EFA-4000(FA用内蔵4メガ)	38,000	25,800
メルコ EFS-4000(FA.FS用内蔵4メガ)	38,000	25,800
メルコ RCD-2000(98ノート用2メガカード)	23,500	17,800
メルコ RCD-4000(98ノート用4メガカード)	44,800	29,800
メルコ ENT-2000(98NS/T用内蔵2メガ)	19,800	14,800
I/Oデータ NT-34-6M(98NS/T用内蔵6メガ)	48,000	34,800
その他の周辺機器		
各社 98NS/E. NS/T用カラーCRTパック	――	5,000より
エム・エス・アイ スピークボード(98用音声発生FM音源ボード)	49,800	24,800
エム・エス・アイ スーパーサウンド10(98用ステレオFM音源ボード)	19,800	9,500より
各社 PC98用FM音源ボード	――	8,000より
NEC コムスター300(300ボーモデム、限定特価)	24,800	7,000
日立 ネットフォンNP120-3P(モデム内蔵電話機)	――	8,000
各社 2400ボーパソコン通信モデム	――	17,800より
アイワ PV-A24V5(2400ボーLCD付小型モデム)	39,800	26,800
オムロン MD-24FP5V(2400ボーMNP5小型モデム)	36,800	28,000
オムロン MD-96FD5V(9600ボー超高速モデム)	88,000	59,800
各社 PC98用バスマウス	――	1,800より
各社 PC98用 3.5"2HD 1ドライブ	――	14,800より
各社 PC98用 3.5"2HD 2ドライブ	――	24,800より
各社 PC98用 5"2HD 2ドライブ	――	22,800より
各社 PC98用 5"2HD 1ドライブ	――	35,800より
TS PC98用 3.5"2HD/2DD自動切替 1ドライブ	――	19,800より
TS PC98用 3.5"2HD/2DD自動切替 2ドライブ	――	34,800より
SONY HBD-F1(MSX2用FDDユニット)	36,800	31,800
DS DS-7(65cm幅パソコンデスク)	29,800	13,800

その他にも多数の在庫があります。
お電話にてお気軽にお問い合せ下さい。

FM TOWNS激安販売中!!

当社でお求めのFMタウンズは、盗難、火災でも安心の総合保険付です。

注文番号 P-F001 FMタウンズIICX20 激安ゲームセット

	税別定価
FMタウンズIICX20(本体)	¥333,000
FMT-KB107(10キー付JISキーボード)	¥30,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥69,800
ターボアウトラン(ドライブゲーム)	¥9,800
ベストプレーベースボール(野球ゲーム)	¥9,800
スーパーリアル麻雀PII&PIII	¥11,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
観月ありさグッズ	プレゼント品
税別定価合計	¥482,200

安すぎて表示できません!

回数	1回目	2回目以降
24回	¥18,485	¥16,500
30回	¥14,062	¥13,700
36回	¥13,568	¥11,700
60回	¥9,690	¥7,800

クレジット表は、消費税込の価格です

注文番号 P-F002 FMタウンズIIUX20 ゲーム三昧セット

	税別定価
FMタウンズIIUX20(CRT一体型本体)	¥288,000
FMT-KB107(10キー付JISキーボード)	¥30,000
デジャII(女の子いっぱいゲーム)	¥8,800
ギャラクシーフォースII(シューティングゲーム)	¥9,800
ターボアウトラン(ドライブゲーム)	¥9,800
ベストプレーベースボール(野球ゲーム)	¥9,800
スーパーリアル麻雀PII&PIII	¥11,800
スプラッターハウス(アクションゲーム)	¥9,800
三国志III(人気シミュレーションゲーム)	¥16,800
ビックオーナー(人気ゴルフゲーム)	¥12,800
サイレントメビウス(話題のゲームソフト)	¥14,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
観月ありさグッズ	プレゼント品
税別定価合計	¥440,200

安すぎて表示できません!

回数	1回目	2回目以降
18回	¥20,053	¥19,800
30回	¥13,164	¥12,700
36回	¥14,318	¥10,800
60回	¥10,937	¥7,200

クレジット表は、消費税込の価格です

注文番号 P-F003 FMタウンズIIUX20 中古激安セット

フェアー特価 ¥226,900

	税別定価
FMタウンズIIUX20(CRT一体型本体*本体のみ中古)	¥288,000
FMT-KB107(10キー付JISキーボード)	¥30,000
アフターバーナーIII(人気シューティングゲーム)	¥10,800
スーパーリアル麻雀PII&PIII	¥11,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
観月ありさグッズ	プレゼント品
税別定価合計	¥358,600

回数	1回目	2回目以降
15回	¥17,920	¥17,500
20回	¥15,037	¥13,600
36回	¥8,639	¥8,200
60回	¥9,758	¥5,400

クレジット表は、消費税込の価格です

全国どこでもお電話一本で簡単申込み

受付時間 AM10:00〜PM7:00

通信販売受付センター

日本マイコン流通センター

03(3463)4455 (ヨシココ)

通信販売 送金先
- 大和銀行 渋谷支店 (普)6400197
- 住友銀行 渋谷東口支店 (普)1133110
- 協和埼玉銀行 渋谷支店 (普)451454
- さくら銀行 渋谷支店 (普)5546936
- 郵便振込口座 東京6-168261
- ●口座名義/(株)日本マイコン流通センター

大阪受付 06(364)1258/福岡受付 092(751)3901/仙台受付 022(261)0929

★ご好評をいただき電話がつながりにくくなっています。PM2:00〜PM6:00が比較的つながりやすい時間帯です。

24時間FAX受付中

申込み、見積依頼、在庫の問合せなど………24時間FAX受付

FAX.03-3496-7267へお気軽にどうぞ! お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

ご不要のパソコンを高価にて買取り中

渋谷店 03 3463-4455
吉祥寺店 0422 21-9972

(株)日本マイコン流通センター 渋谷店

(AM10:00〜PM7:00) 年中無休

☎03(3463)4455
FAX.03(3463)2394
〒150 東京都渋谷区道玄坂 2-3-2 大外ビル5階

渋谷駅前店

(株)日本マイコン流通センター 吉祥寺店

(AM11:00〜PM6:30) 毎週水曜日定休

☎0422-21-9972
FAX.0422-21-9942
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町 1-31-11 KSビル10階

吉祥寺店

買取

ドーンとおまかせ!

パソコンもソフトもどこよりも早く査定、どこよりも高く買取り。

広告に掲載されているものはほんの一例です。他の機種についてはお問い合せ下さい。
買い取り価格は常に変動しています。掲示の価格は平成4年7月30日のものです。

▼当社自慢の買い取り価格▶

▼PC-9800シリーズ

PC-9801DA2	¥220,000
PC-9801DS2	¥160,000
PC-9801CS2	¥250,000
PC-9801RA2	¥170,000
PC-9801RS21	¥150,000
PC-9801RX2	¥120,000
PC-9801RX21	¥125,000
PC-9801VX2	¥90,000
PC-9801VX21	¥100,000
PC-9801VM21	¥70,000
PC-98GS1	¥298,000
PC-H98S8-002	¥260,000
PC-9801ES2	¥158,000
PC-9801UR	¥90,000
PC-9801UV11	¥70,000
PC-9801UV21	¥63,000
PC-9801UX21	¥100,000
PC-9801NC	¥280,000
PC-9801NS/E40	¥170,000
PC-9801NS	¥98,000
PC-9801NV	¥80,000
PC-9801N	¥60,000
PC-98HA	¥40,000

▼PC286/386シリーズ

PC-386GS	¥180,000
PC-386GE	¥150,000
PC-386V	¥140,000
PC-386VR	¥150,000
PC-386M	¥135,000
PC-286VJ	¥128,000
PC-286VG	¥110,000
PC-286VF	¥95,000
PC-286VS	¥110,000
PC-286C	¥70,000
PC-386P	¥160,000
PC-386Book-L	¥120,000

▼PC-88シリーズ

PC-8801FE	¥お電話で!!
PC-8801FE2	¥お電話で!!
PC-8801FA	¥お電話で!!
PC-8801MA2	¥お電話で!!
PC-8801MC2	¥お電話で!!

▼FM-TOWNSシリーズ

TOWNS20F	¥140,000
TOWNS II CX20	¥198,000
TOWNS II CX100	¥300,000
TOWNS II UX20	¥150,000

▼X68000シリーズ

CZ-634C	¥180,000
CZ-644C	¥220,000
CZ-604C	¥120,000
CZ-623C	¥100,000
CZ-653C	¥80,000
CZ-602C	¥50,000

▼NECモニター

PC-TV455	¥60,000
PC-TV454	¥50,000
PC-TV451	¥42,000
PC-TV353	¥39,000
PC-KD882	¥40,000
PC-KD881	¥50,000
PC-KD863S	¥30,000
PC-KD863G	¥43,000
PC-KD854N	¥29,000
PC-KD854	¥25,000

▼モニター（その他）

CU-14TV	¥40,000
CU-14FD	¥30,000
CU-14KD	¥35,000
CU-21HD	¥68,000
CZ-880D	¥32,000
CZ-613D	¥58,000
CZ-612D	¥50,000
CZ-601D	¥46,000
CR-7000	¥105,000
CR-5000	¥60,000
CR-4000	¥36,000
XC-1498CII	¥35,000

▼NECプリンター

PC-PR201/80A	¥100,000
PC-PR201/65A	¥90,000
PC-PR201X	¥50,000
PC-PR201V2	¥40,000
PC-PR201J	¥48,000
PC-PR201GS	¥46,000
PC-PR150VL	¥35,000
PC-PR150VH	¥36,000
PC-PR150V	¥32,000
PC-PR150T	¥25,000
PC-PR406HS	¥26,000
PC-PR350	¥30,000

▼EPSONプリンター

HG-2500	¥35,000
HG-2550	¥37,000
HG-3000	¥60,000
HG-800	¥48,000
VP-135EX	¥20,000
VP-1500	¥39,000
VP-1600	¥42,000
VP-2500	¥43,000
VP-4800	¥62,000
VP-850	¥30,000
VP-900	¥35,000
VP-950	¥40,000
VP-960	¥48,000

▼プリンター（その他）

BJ-330J	¥96,000
BJ-300J	¥60,000
BJ-130J	¥40,000
BJ-10V	¥30,000
BJ-10Vカスタム	¥38,000
BJ-10Vセレクト	¥40,000
TX-24CL	¥16,000
CX-2410	¥15,000
CR-3145CL	¥30,000
JJ-100	¥23,000

▼周辺機器

ハードディスク40M	¥30,000
ハードディスク80M	¥40,000
ハードディスク100M	¥60,000
外付5インチ シングル	¥12,000
外付5インチ ダブル	¥25,000
外付3.5インチ シングル	¥10,000
外付3.5インチ ダブル	¥23,000
EMSメモリ1M	¥5,000
EMSメモリ2M	¥12,000
EMSメモリ4M	¥25,000
EMSメモリ8M	¥38,000
モデム1200ボー	¥3,000
モデム2400ボー	¥18,000
モデム4800ボー	¥25,000

▼MSX

HB-F1XV	¥24,000
HB-F1DJ	¥18,000
FS-A1ST	¥25,000
FS-A1GT	¥35,000
FS-A1WX	¥19,000

▼ゲームソフト

アトラス	¥高価買取!!
アルシャーク	¥高価買取!!
アルテミス	¥高価買取!!
ウィザードリィVI	¥高価買取!!
アークス3	¥高価買取!!
アドバンストロードモナーク	¥高価買取!!
アリスの館	¥高価買取!!
伊忍道	¥高価買取!!
A列車で行こうIII	¥高価買取!!
グロスドイッチュラント	¥高価買取!!
狂った果実	¥高価買取!!
幻影都市	¥高価買取!!
コブラミッション	¥高価買取!!
サイレントメビウス	¥高価買取!!
G戦略	¥高価買取!!
ジョーカー2	¥高価買取!!
すとりっぷルーレット	¥高価買取!!
ダンジョンハーレム	¥高価買取!!
ドラゴンナイト3	¥高価買取!!
2069AD	¥高価買取!!
ランス3	¥高価買取!!
688アタックサブ	¥高価買取!!
ロゼ	¥高価買取!!
提督の決断	¥高価買取!!
星の砂物語	¥高価買取!!
ブランディシュ	¥高価買取!!
校内写生	¥高価買取!!
関ヶ原	¥高価買取!!
ジョシュア	¥高価買取!!
ダイナソア	¥高価買取!!
バトル	¥高価買取!!
沈黙の艦隊	¥高価買取!!
ELLE	¥高価買取!!
キャル2	¥高価買取!!
キャル	¥高価買取!!
ポッキー2	¥高価買取!!
殺しのドレス3	¥高価買取!!
天下統一II	¥高価買取!!
ガンプグルッペ	¥高価買取!!
シュバルツシルトIII	¥高価買取!!
天使たちの午後SP	¥高価買取!!
舞	¥高価買取!!
GUY	¥高価買取!!
らんま1/2	¥高価買取!!
DPS-GS-3	¥高価買取!!
斬II	¥高価買取!!

お気軽に電話を下さい、例えば……▼

- すごく古い機種ですが、いくら位で買い取ってもらえますか?
- 今使っているパソコンを最新型のものと交換したいのですが?
- 「捨てようかな」と思っていたパソコンなのですが買い取ってもらえますか?

お申込の際は▶ 必ず次のものをご持参下さい「身分証明書」(免許証、学生証等写真付のもの)、「印鑑」、「未成年者の方は 親の同意書」以上のものがない場合買い取りできかねます。

◀お申込方法

まずは、お電話下さい。 → ご説明いたします。 → 査定いたします。 → 現金をお渡しいたします。

専門家が教える 高く売るコツ

- 商品に付いた汚れはキレイにみがいて落しましょう。
- 商品の箱・保障書・マニュアル等の付属物は大事に保管しておきましょう。
- チャンスはのがさず売りたい時に売りましょう。
- 「下取り交換」… より高く売るにはこの方がお得です。
- 信用のある店を選ぶこと、それが決め手です。

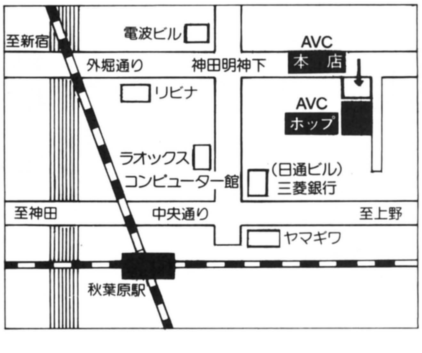
AVC AUDIO VIDEO COMPUTER

電気の街 秋葉原で27年の信用。

AVCフタバ電機(株) 〒101 東京都千代田区外神田3-2-3

03-3255-8630

今すぐTel.! とりあえずTel.! フタバにTel.!



SFファンタジーロマン

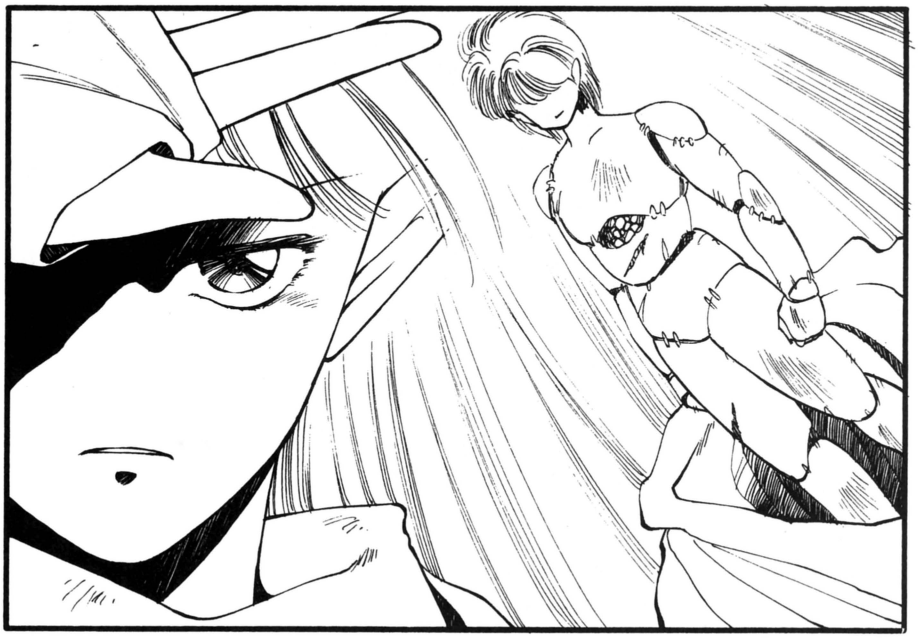
最後の審判

飯島健男

〈第2部〉第3章
愛を苦抱(くだ)く〈2〉

あらすじ

代表者戦においてブーリバとの意志の相違を表明しバッフの大軍を率いて自国に戻ったハインリッヒは、国王としての権威に酔ったのも束の間、予想だにしなかった危機に見舞われた。ルシエと名乗る少女1人によってバッフ帝国は壊滅を強いられてしまったのだ。ルシエはハインリッヒに、進藤十郎に関する質問をするが、らちがあかないのを知ると無残に葬り去った。その頃、この様子を遠くで感知する者がいた。最後のデュラハンとなったリヒャルト、そして彼を瀕死の状態から救ったドクター・バイルである。彼らはバッフに向かっていたが、壊滅を知るとドルゲンに行くことを決意した。途中、力尽きたダキーニと石像と化したミラルバを発見するが、そこにドクターマグラが配下、鬼族、鬼姫の一団が現れた。バイルは鬼姫に超魔族を裏切ることを明言した。そして、鬼姫に闘いを挑むリヒャルトであったが、はたして勝敗は!?



画・南　辰真

圧勝！

「かかってこないのかい？」

リヒャルトは小首を傾(かし)げ、優しい目を紫音(しおん)に送る。

ドクター・バイルが調整を施した魔族ならば、バカにはできない。

下手をすると、鬼族が束になってかかったとしても、負ける可能性のほうが遥(はる)かに強い。魔族が調整を施されるなど、あってはならないのだ。はっきりいって、どんな力を持っているのかさえ、予測できない。

ドルゲンを壊滅するという簡単な仕事を請け負ったはずが、とんでもないものに遭遇してしまった。

生きているはずのない人間のなれの果て、魔族を生かしておいたガーゴイルの連中を心から怨(うら)んだ。そのガーゴイルも、もはや、ロックウェル1人を残すのみとなってしまったのだが。

紫音は、後ろに控える同族の者たちに、向かっていくよう指示を出した。ここは、リヒャルトの力を見たい。

が、脅(おび)えきっている彼らは、いうことを聞かない。

「しょうがないな。僕から行かねばならないようだね」

そういうと、リヒャルトはマントの紐(ひも)を解いた。風に揺れ、するりとマントが落ちた。そして、リヒャルトはその姿をさらけ出した。

突然、今まで脅えていた鬼たちが、すっ頓(とん)狂(きょう)な声をあげて笑った。

「何だ、その格好は！」

「うわっはっはっは、ぶざまな野郎だぜ！」

彼らが笑うのも無理はない。

確かに、リヒャルトの見てくれはお世辞にもいいとはいえないものだった。

彼自身も、それを意識しており、そのために全身を隠すようにマントを纏(まと)っていた。

彼の体は、壊れたマネキン人形のようだった。生き物のそれではない。明らかに作り物であり、それも機械といえるような高尚なものでも、ましてカラクリと呼べそうな作りでさえない。

ただの出来の悪い人形だ。

しかも、操り人形のように、各パーツを荒縄で結びつけている。さらに、パーツ自身もところどころ亀裂が入り、ほとんど穴といえる大きな裂け目には、石ころを埋め込んでいる。

それからもわかるように、彼の体は空洞だ。立っているのが、不思議なほどだった。これで動くのが、奇跡だった。動けば、すき間に埋めた石ころが、こぼれ落ちるだろう。派手な動きはできまい。

鬼たちの顔に、自信が回復する。活(い)きのいい目になり、強者が弱者にとる態度に変わった。改めて、鬼たちは笑った。

「あれで、俺たちに勝つつもりだぜえ」

「へっ、びびらせやがって」

リヒャルトが、バイルを見る。

「バイル、僕の姿がおかしいらしい。超魔族とは、あの程度なんだね？」

バイルは、無表情で、鬼たちを眺めている。

「なーに、馬鹿もいるさ。すぐに、あの笑い顔がクシャクシャになる。どっちにしろ、おまえの勝ちに変わりはない。……それより、紫音を見ろ。ああいう奴が、ひと癖あるんだ。わかるな？」

「うん」

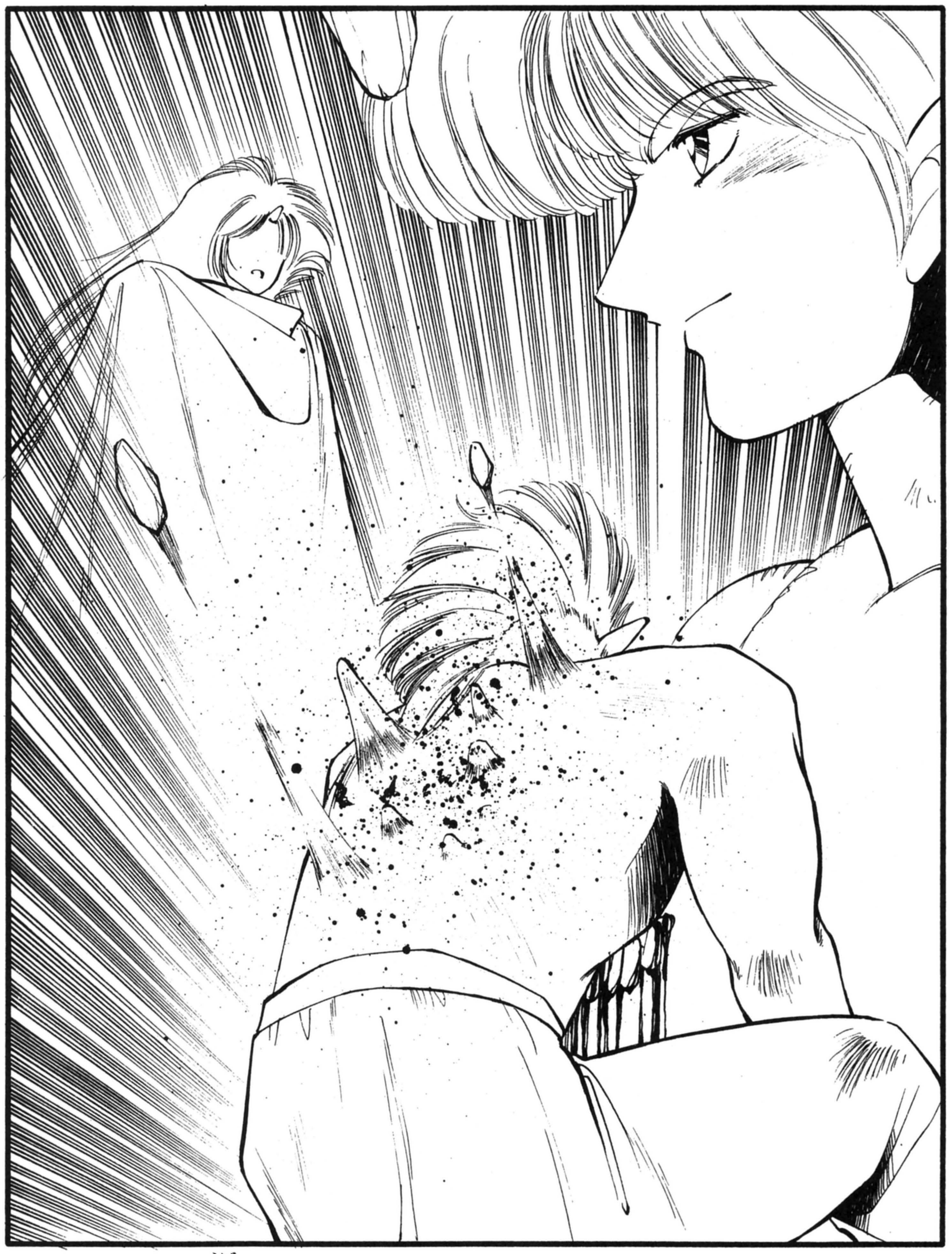
確かに、紫音1人が、笑っていない。探るように、リヒャルトの全身をくまなく見回している。ほかの鬼たちとは、違う。

「裂鬼。可愛がってやんな」

最後の審判

冷たい目で、紫音が囁く。
鬼のひとりが、リヒャルトに近づいていった。
裂鬼の右手が、風を切る。
リヒャルトの体がすっと切れ、また1つの裂け目が増えた。
もう一度裂鬼の右手が風を切ったとき、リヒャルトの皮膚ともいうべき外面を削り取った。
バックリと、穴が開き、いっぱいに詰まった石ころが見えた。石ころは、体中に、目いっぱい詰まっているのだろう。こぼれないのが、不思議だ。
裂鬼の手中には、削り取った体の一部が握られていた。それを握り潰す。材質は、さほど硬くなく、いとも簡単にひしゃげ、ベキベキと折れた。それを、捨てる。
「はっ、期待はずれもいいところだ。おもしろくも何ともありゃしねえ」
裂鬼が、せせら笑う。
「僕は、どうなるのだろう？　こうして、この体の表面を削り取られていったら、どうなるのだろう？」
リヒャルトが、言葉の内容と裏腹に、にこにこ笑いながら、バイルを見た。
「その質問は、死後の自分を考えるのと似ているな。己れの死を考える生き物は、知能こそ発達すれど、愚かな運命をたどる。死ぬために生きるのならば、生きる必要は愚かなり。それでも、おまえは考えるか？」
「バイルは、難しいことばかりいうな。僕は、バイルに調整されてから、初めて戦うんだよ。ちょっとした疑問を持っただけさ。もう、考えないよ」
再び、裂鬼の右手が風を切る。
「いいかげんにしてくれよ」
リヒャルトは、その風を払いのけた。が、のけた腕が、すっと切れる。
それを見て、裂鬼があきれたように笑う。
「ひゃっ、ひゃっ、ひゃっ、バカな人形だ。頭の中も、石ころが詰まってんだな」
そして、指差す。
リヒャルトが、今さっき裂鬼に削り取られ、ぽっかりと開いた穴に手を突っ込んだ。そして、ひと握りの石をつかみ出した。
体に残っている石が、こぼれ落ちない。引力に逆らうように、体に貼りついている。
が、鬼たちは、そんなことは気にも止めず、ぶざまな姿を嘲っている。
紫音を除いては。
リヒャルトは、つかみ出した石を、自分の前にばらまいた。
それを、不思議そうな顔で、裂鬼が眺める。
「あん？　何をすんだ」
「僕は、何もしない」
石が飛んだ。
そして、裂鬼の全身を襲った。
「ぎゃふっ！」
裂鬼の肉に、石が食い込み、キュルキュルと音を立てている。散弾銃で撃たれたように、体中に無数の穴が開き、血まみれになる。
その衝撃からか、額の真ん中に埋まっていた角が、ぐらぐらと揺れ、ぽろりと落ちた。
「あ……」
裂鬼は、突然、目の焦点が合わなくなり、倒れ、突っ伏した。そして、そのままピクリとも動かない。
体にめり込んだ石はというと、そのまま体を食い破り、背中から皮膚を持ち上げると、ベロリと突き破り、真っ赤に染まって姿を見せた。
いくつもの赤い石が、裂鬼の背中にちょこんと乗っかっている。まるで、生き物のように。石は血でぬめり、輝き、宝石のように美しい。
裂鬼は、完全に動かなくなった。コントロールするべき角を失うと、鬼族は廃人と化す。が、裂鬼はその状態を通り越し、こと切れた。
「変わった術を持っているようだけど、たいしたことないね。たかが、石ころじゃないか。油断しなけりゃ子どもの遊びさ。剛鬼、あんたが行きな」
そういって、紫音は、顎で指す。
また1人、紫音の後ろに立っていた鬼が前に歩み出た。ローブを脱ぎ去る。鉄板のような胸板を持った体が現れた。
「俺に小細工はきかねえぜ」
そういいながら、剛鬼が胸を叩く。そして、胸を張り、仁王のように立ちはだかった。まるで、その石をぶつけてこいといわんばかりだ。
石が動いた。
剛鬼を狙い、飛んだ。
「ふんむ！」
突然、剛鬼が、大きく息を吸い込み、唇を固くつぐんだ。同時に、褐色の肌が見る見るうちに黒ずんでいき、あっという間に鉄鋼色になった。
その肌を、石が襲う。
ガチンと鈍い音が響き、一瞬、花火が散った。
紫音が笑う。
「あっはっはっ、剛鬼の体は鉄になるのさ。石ころなんざ、砕けるがいいさね」
石は烈しく回転し、剛鬼の皮膚との接触面から煙が立ちのぼる。
「ぐぅむ！」
剛鬼の頬が膨らみ、目が血走る。息を止め、必死に堪えている。
石は、砕けない。
接触面が、摩擦熱で赤みを帯びていく。
が、紫音からは、背中しか見えない。
バキリと音が響いた。
紫音の顔から、緊張が薄れていく。
「ふふ……たかが石、剛鬼が相手なら通用しないのさ。次の手を見せてごらんよ。遊んであげるからさ」
もう、余裕の顔つきだ。
しかし、リヒャルトの余裕顔も、相変わらず変わらない。
「どうかな？　その必要があるといいね」
「ぐ……ぐぶぅ……」
剛鬼の両腕が、小刻みに震えながら、ゆっくりと上がっていく。そして、己れの髪を鷲掴みにすると、体を折りまげ、ヒクヒクと痙攣し始めた。
「剛鬼！」
紫音の声が、届かない。
突然、剛鬼の背中に角が生えた。いくつもの角が生えた。メコメコと鉄板を盛り上げ、ニュインと突起する。それに伴い、吸いつけられるように、両腕がぐるりと背中に回る。
鉄の皮膚はゴムのように伸び、チューインガムのように薄い膜となり、ちぎれた。
皮膚をからめ取り、石が地面を転がる。
体にぽっかりと開いた穴からは、血しぶきが上がる。そして、一瞬にして止まった。
剛鬼は悶絶し、倒れた。
「なんだ、鉄になるのは皮膚だけかい？　コケ脅しもいいところだ。肉も鉄に変えられたら、もう少しはてこずらせてくれたのにな」
リヒャルトの余裕綽々の態度を見て、紫音が、悔しそうに歯軋りした。
石が、鉄にかなうわけがない。
「おまえ、サイキックか!?」
リヒャルトは、静かに首を振った。
「答える必要はないよ。それより、ゆっくり話をしよう」
「のぼせ上がるのも、いいかげんにしなよ」
「のぼせ上がってないよ。それより、強がりは似合わないね。素直におなりよ。勝ち目はないんだ」
「うるさい！」
「今、話しやすくしてあげる」
石が消えた。消えたのではない。見えなかったのだ。
紫音の後ろで、短い呻き声がいくつも聞こえた。
反射的に振り返ると、鬼たちの角が根元から折れている。
まさか、石が当たったというのか？　当たったとしても、小さな石ころの衝撃で折れるほど、自分たちの角は脆かったのか？
「うっ……」
気づいたとき、1つの石ころが、ぴったりと自分の角にくっついていた。まるで、こめかみに銃口を突きつけられたような気分だ。
「動くなよ」
身じろぎひとつする前に、すかさずリヒャルトの声が耳に飛んできた。
視線だけ、リヒャルトに向ける。
「動けば、あんたの角もへし折れるよ。ゆっくり、もう一度後ろを振り返ってごらん。もう、僕たちの会話を邪魔する者はいなくなったからさ」
しかし、紫音は振り返らなかった。見ないでもわかる。どうせ、だらしなく寝そべり、口の閉まらない連中が転がっているのだ。
あえて、紫音は右手を上げた。
「動くなっていってるだろ？」
が、聞かない。すんなりと上げた右手で、角に引っついている石をつかんだ。
しかし、動かない。まるで、自分の角に吸いついているのか、それとも別の力が作用し

ているのか、何の変哲もない小さな石ころなのに、びくともしない。
「しかたないな」
　リヒャルトは、腕を組み、ため息を吐く。
　ミシッという音が鼓膜の奥で響いた。
「ぎゃっ！」
　紫音が、頭を掻きむしった。脳みそを直につかまれたように、ギシギシと痛みが刺す。髪の生え際から突き出た角が、もげそうだ。
　石が、力を加えている。
　全身から、脂汗が滲み出る。膝をつき、大きく肩で息をした。
「今度動いたら、死ぬよ」
　リヒャルトが、少しだけ冷たい目で脅した。
「きさまに泣きつくなら、この場で死を選ぶさ！」
　紫音は、残った力を振り絞り、立ち上がるとダッシュを切った。そしてリヒャルトに襲いかかり、その顔に拳を食らわせた。
　不思議なことに、リヒャルトはそれを避けようともせず、頬に受けた。
　そして、糸の絡まった操り人形のように、ぎくしゃくと動きながら吹っ飛んだ。動きが、とてもぎこちない。カラカラと音をさせながら、ゆっくりと立ち上がった。
　唇が切れ、ひと筋の血が伝い落ちる。
　デュラハンである彼は、首から上は生身だ。血も流す。
「ふぅー、痛かったよ。久しぶりに痛さを感じた」
　そういって、血を拭う。薄汚れた人形の腕に、赤い線が引かれる。それをうれしそうに見つめる。
「なめるな！　殺せばいいだろう！」
　紫音の目は屈辱に震え、潤んでいる。
「殺すことはできない。バイルが、いろいろ聞きたがってるからね。もし死にたいなら、自分から死ぬがいいさ。ただし、死ねればだけどね」



魔法石

「どうしても、私を殺すつもりはないんだね」
「ああ、今のところは」
　紫音の目が、輝きを取り戻した。
「だったら、おまえを殺せばいいんだ。話が早いじゃないか」
　自分を殺せないと知った紫音は、うれしそうにリヒャルトに襲いかかった。
「短絡的な奴だな」
　リヒャルトの言葉に、動作がついていかない。ガクガクとぎこちない動きは、自分の意志と裏腹に、思うようについてきてくれない。
「まだ、体に慣れてないよ」
　紫音はピンと指を突き立てた。そして、手刀をリヒャルトの胸目がけて繰り出した。
　胸が割れ、ざっくりと腕が食い込む。
　勝ったといわんばかりに、彼女の目が光る。
　しかし、リヒャルトは平然としている。
「そうか、人形に心臓があるわけないね……」
　紫音が、納得し頷く。
「頭だね」
　残っている左腕が、伸びた。
　が、紫音にとってデュラハンと戦うのは初めてだ。
　突然、デュラハンの頭が肉体を離れ、宙に飛んだ。そして、肉体は肉体で勝手に動く。
　何が起こったのかわからず戸惑う紫音に、肉体は抱きついた。
　それでも、さすがは鬼族の長である。とっさに状況を判断し、その手を振り解こうと必死にもがく。
「もう、終わりにしようよ」
　宙に浮かんだ首が、彼女に微笑みかけた。首は肉体の背中に回ると、そこに巻きつけてあった鞭のような縄の一端を口にすると、一気に引き抜いた。
　縄も、意識を与えられたように、ひとりでに動き出し、紫音の体に巻きついていった。
　縛るというより、縄は体にぐるぐると巻きつくだけであったが、それが終わると肉体は紫音の体を離れた。
　そして、首がもとに戻る。
　紫音は、力をこめている。
　が、見かけは普通の縄なのに、もがけばもがくほど、緩むどころか締めつける。
　リヒャルトは、首を傾げ、肉体とのなじみを確かめた。
「その縄は、どうあがいても切れないよ。石ころが鉄に勝るのを見ただろ？　無理しないほうがいいよ」
　赤子のようにあしらわれている。
　紫音は、覚悟を決めた。目をつむり、大きく口を開けた。舌を噛めば、楽になれる。

最後の審判

「おっと」
　すかさず、その大口にリヒャルトは自分の左手をねじ込んだ。手首が、すっぽりと半分ほど口に収まる。
「あぐぅ……」
　噛み切れない。体の自由を奪われ、情けないことに、あんぐり開いた口には手が詰まっている。ぶざまで滑稽な格好だ。
　リヒャルトは、左手首と腕をつないでいた縄を解き、それを彼女の口に詰めたまま放っておくことにした。
　取ろうものなら、すぐにでも自決しそうな勢いの目をしている。
「死なれたら、困るんだ。もういわないでもわかると思うけど、その手を噛み砕こうと思っても無理だよ。下手に噛むと、口の中が石でグチャグチャになるからやめたほうがいいな。死ぬに死ねない」
　突然、彼女の目から涙がこぼれ落ちた。悔し涙だ。
　リヒャルトは、それを残った右手の人さし指で拭ってやった。
「悔しいのか……でも、君たちは涙を失っていないんだな。うらやましいよ。僕も、この目を濡らしてみたい。早く、泣くという感情を取り戻したい。君たちはぜいたくだよ」
　そして、もう一度拭ってやった。
　そのあと、紫音の角にへばりついた石をつまむ。あれほど頑なにその位置を動くことを拒んでいた石は、簡単に彼の手に収まった。そして、それを自分の体に押し込んだ。
　紫音の頭は怒りで破裂しそうだったが、もう打つ手がない。何を叫ぼうが、言葉にさえならない。
「……でも、よく考えたら、これじゃあ話が聞けないよな。どうする、バイル？」
　バイルは、とっくにこの対決に興味を失っていたのか、またダキーニと遊んでいる。もっとも、遊んでいるのは、一方的にバイルのほうであるが。
「おい！　死ぬぞ、こいつ!!」
　質問には答えず、突然バイルが叫んだ。そして、小さな手でバンバンとダキーニの胸を叩いた。
「心拍数が急速に弱くなってる！　このままじゃ死んじまうぞ！　もう、虫の息だ！」
　驚き、リヒャルトも駆け寄ってきた。
　身動きのできなくなった紫音は、とりあえず放っておいても逃げられはしない。
　ダキーニがとても静かだ。本当に死んでいるようで、息もおとなしい。
「助からないのか、バイル？」
　リヒャルトの声が、心配そうだ。
「魔法石で助かる」
「僕の石を使うといい。僕の石は十分にある」
　そういい、リヒャルトは腹に手を突っ込み、手にいっぱいの石を取り出した。
　しかし、バイルは、首を振った。
「だめだ。その石は、もうおまえの魔法石だ。役に立たん」
「じゃあ、どうすれば……」
　バイルは、ダキーニの横に転がっている石像を、黙って指さした。
「何のために、あの石像がある。あれを砕き、魔法石に変えればいい」
　リヒャルトの視線が、ミラルバの石像に向けられた。
「あれを……砕く？」
「どうした？　ただの石像だろう？　あの助けがあれば、こいつが助かり、さらに異常に強くなるかもしれんのだぞ。こいつに、強くなる可能性はあるんだろ？」
　そういって、ダキーニの胸を叩き続ける。リヒャルトは、石像の傍らに座ると、その胸にそっと手を当てた。
「早くしろ！　本当に死んじまうぞ！」
　バイルが、ダキーニの胸の上で地団駄を踏んだ。
　それでも、ダキーニはおとなしいものだ。
「……この石は、生きているよ」
　リヒャルトの声が、変に静かだ。
「あたりまえだ！　石は、みんな生きてる！　自然はみんな生き物だ！　だから、おまえだってこうして生き長らえたんじゃないかっ！」
「そういう意味じゃないよ。バイルの言ってる理論じゃなくて、本当にこの石は生きているんだ。石像になる前は、僕たちと同じように動き回る生物だったのさ」
「何だと？」
　バイルが地団駄を踏むのをやめた。そして、ダキーニの胸を下り、石像に駆け寄る。
「こいつが……生き物だったと？」
　リヒャルトが、石像の顔をしげしげと見つめながら頷いた。
「ああ、僕の魔法石が、この石像の言葉を聞いてくれている。……名前は、ミラルバだってさ」
　バイルが、ダキーニに目をやる。
「こいつが、うわ言で呼んでいた名前か？」
「そうだね」
「何か複雑な事情がありそうだな。詳しく聞いてみろ。おまえのほうからも、魔法石の力で話しかけられるんだろ？」
「こっちの言葉はわかるみたいだよ。バイルが直接話せばいい。……彼の名前は、ダキーニ。ベクタルの弟か。すごいな。え？　彼は強くなるのかって？」
　困った顔をするリヒャルトの代わりに、バイルが答える。
「魔法石があればだ。魔法石をあのダキーニという奴の体に埋め込めば、強くなる。もちろん、素質によるがな」
　バイルは、石像の耳もとで、がなりたてた。
「魔法石とは何か？　って、彼女が聞いているよ」
　バイルは頷き、得意気に説明し始めた。
「魔法石とはな、もともとは普通の石っころだよ。だがな、なめちゃいかんぞ。この世のものは、草も木も土も、すべて生きとるんだ。自然は、生命だ。奴らが、機械に命を売り渡したとき、わしは反対だった。本当は反対だったが、命が惜しくて、いうことを聞く振りをしたんだ。それで……」
　いい気になって話すバイルをリヒャルトが示唆した。
「バイル、能書きはいいよ。時間がないんだろ？」
　そして、ダキーニを見る。
「おお、そうだった、そうだった。とにかく、わしは自然物に意思を持たせることに成功した。まだ、石と植物だけだがな。機械と融合する連中と戦うためには、自然の力を借りるしかない。こいつを見ろ！」
　バイルは、リヒャルトを指さす。
「こいつは、石と植物繊維で作った縄とでできている。見た目は悪いが、機械に対抗する力は抜群だ。すべてが、自然とともに生き、一体化しようとした賜物だ」
「魔法石はすぐに作れるのか？　ってさ」
「できる。もちろん、石によって力の差はあるものの、どんな石でもこの液体をかければ一発じゃ」
　そういうと、リヒャルトが投げ捨てたマントをごそごそといじり、すぐに１本の小瓶を取り出してきた。瓶の中には、薄い青色の液体が入っている。その瓶を、石像の前で振って見せた。
　リヒャルトが、いいにくそうにいった。
「……自分も、魔法石になれるかって」
　バイルも、答えにくそうだった。
「……なれる。どんな石でもなれるといったろう」
　突然、リヒャルトが首を振った。
「それはできない！」
　リヒャルトの反応を見て、バイルにも、この石像が何をいったのか察しがついた。
　それを、リヒャルトが口にしてくれた。
「君を魔法石にするなんて、無茶だ！　今は石になっているからって、そんなことはできない！」
　興奮するリヒャルトとは対照的に、バイルはいたって冷静だ。
「どうして、そんなことを思うんだ？」
　リヒャルトは、口を噤んでいる。
　バイルが、急がす。
　渋々、口を開いた。
「……彼に、ここまで連れてきてもらったそうだ。彼が自分を救おうとしたために死んでしまうのなら、自分が許せない。どうしても、彼を助けたいといっている」
　バイルが、石像の上に乗っかった。
「よくできた奴だ！　最高の魔法石になるぞ！……だがな、魔法石になるということは、死ぬことなんだぞ。あ奴の体に埋め込められるほど細かく砕かれ、跡形もなくなる。もう、二度ともとの形には復元できないほどにな。それでもよいのか？」
　そして、リヒャルトを見る。
　リヒャルトは、しかたなさそうに答えた。
「それで、ダキーニは本当に強くなるのか？と聞いているよ。呆れた女だよ」
　バイルは、何度も力強く頷いた。
「なる！　絶対になる！　あいつは死の境をさ迷いながらも、うわ言のうちにおまえの名

を呼んだんだ！　ならぬわけがない!!　最強の男になるぞ!!」
　石像が、笑ったように見えたのは、バイルの気のせいだろうか？
　リヒャルトが、震える声で答えた。
「……すぐに、……やってくれってさ」
「本当に、よいのだな？　生きながらにして、全身を砕かれるのだぞ。とてつもない痛みが伴うかもしれんのだぞ!!」
「気が変わらないうちに早くしてくれって……」
　バイルが、飛び下りた。そして、リヒャルトに命令を出す。
「やれ、リヒャルト！」
「僕が!?」
「あたりまえだ！　わたしに何ができるというのだ。おまえが砕くしかないだろうが！」
「……僕には、できないよ」
　バイルが、じれったそうに両手を振り回して、暴れた。
「いまさら、何をいっとるか！　このままだと２人とも助からんのだぞ！　２人死ぬか、２人を１つにして助けるしか、選択の余地はない！　迷うな、リヒャルト!!」
　それでも、リヒャルトは首を振った。
「彼女は……彼女を、もとに戻す方法はないのか？　君は、どうやっても、もとの姿に戻れないのか？　君は、メデューサだろう？」
　少しだけ、ときが流れた。
「……ないのか」
　リヒャルトが、悲しげに目を閉じた。
　ミラルバは、答えなかった。ドルゲンに戻り、ほかのメデューサが光を当ててくれれば、もとの姿に戻れることを黙っていた。幸い、彼も、メデューサのその特性を知らなかった。
「さあ、早く！　あいつが死んじまう!!」
　バイルの声が、やけに耳につく。
「ごめんよ！」
　リヒャルトは、右手を振り上げると、石像目がけて一気に打ち下ろした。
　亀裂が走る。
　もう一度振り上げ、その亀裂目がけて打ち下ろす。
　石像は、粉々に砕け散った。
「痛かったろ？」
　リヒャルトの肩が震える。
「……彼女の意識がなくなっちゃったよ」
　彼の目に熱いものがこみ上げてきた。そして、砕けた石像の欠片を濡らした。
「こんな涙は、流したくない！　なぜ、僕は泣くんだ!!」
　砕け散ったミラルバは、もう何も答えてはくれなかった。
　ここに、ミラルバはダキーニのために命を捨てた。
　まだ、それをダキーニは知らない。
　ミラルバがダキーニのことを好きになったのかどうか、彼女はその思いを誰にも告げることなく、最後まで胸のうちに秘め、たった１人で戦線を離脱した。
　風が、静かだった。

最後の審判

わくわくスクランブル

飯島本、一挙3冊発売!!

　8月号で、栄養剤を送ってくるなと書いたのだが、某所より、200本の健康ドリンクと、720個のパイが送られてきた。偶然か？　これは、飯島に死ぬまで仕事しろという意味と受け取ってよいのだな？　誰が、200本も健康ドリンクを飲むのだ？　誰が、720個もパイを食うのだ？　それとも、飯島は、どこかで宣伝でもしたか？　覚えがないぞ。あんなものもらったの初めてだから、飯島は、どう対処していいのか、わからなくなってしまったぞ。でも、うれしい。嘘のような本当の話。そんでもって、ユーザーの皆様からも、いろいろと誕生日のプレゼントをいただきまして、これまたありがとうございます。最近はいろんなものをタダでいただくようになってしまい、何だか、ファンの皆さんに食わせてもらってるような気がしてますぜ。パンダだね、まるで。でも、感謝、感謝。
　えー、じつは仕事のほうが順調に進んでまして、某所の招待で7月末にタイに行ってまいりました。すんませんねぇ、仕事漬けだとかいっといて、タイに行っちゃったんですよ。でも、取材だよ。覇竜の担当者と2人で行ったんだからね。バッチリ、取材してきましたぜ。でも、そういうこというと、飯島の次の作品を予想されちゃうかもなぁ……ま、いいか。無事帰ってきたんですけど、あんまり人が近寄ってきません。エイズを恐れているようです。飯島は、何も悪い遊びしなかったのに……。まあ、いちおう取材ってことで、タイのソープランドとか危ないお店に連れてってもらいましたが、あくまで取材。ほ、本当だぞ！　何もしてないぞ！　非常におもしろい話がたくさんあったんだけど、今回の道中記は書けません。ポプコムってヨイコの少年誌だから、さすがに書けねえ話バッカリだった。でも、飯島は悪い遊びしてないよ。帰ってきた直後、墜落事件を新聞で読んで寒気がしたが、飯島はまだ無事に生きてます。
　そういえば、9月号で「メガドラＦＡＮ」にも連載してるよと書いたので、見てくれた人もいるとは思いますが、載ってなかったでしょ？　じつは、9月号分の話が、あまりに危ない内容だったので、急きょ原稿が落ちたのです。最後の最後で原稿が落ちたんで、何だかこていねいに謝られてしまい「メガドラＦＡＮ」から菓子折りまでもらったのですが、危ないことばかり書いた飯島が悪いんですから、いーんですよ。あんまり謝られると、飯島は困っちゃいますからね。
　で、じつをいうと、落ちた原稿より危ない話がドカッと詰まった本がついに発売になり

世紀末ギャラリー

　最近、何かわからんが、飯島に会いたい、見たい、つきあいたい(……残念ながら、これはない)という、ほとんど見世物と思われている便りがよく来る。じつは、今月下旬、東京の某所で座談会(飯島が公の場に出るのは、じつに2年ぶりだなぁ。最近、机にかじりついてたもんなぁ)を行うのだが、これって1000人くらい入る大ホールでやるらしい。そんでもって、一般の入場も行うかもしれないということだ。まあ、正式決定じゃないんで、よくわからんが、もしそうなら、どっかの雑誌で告知されてるかもしれんな。そしたら、飯島を見れるかもしれんぞ。ちなみに、化け物ではないから、見ても少しもおもしろくないことは、断っておく。
　それから近頃、「最後の審判」が、いろいろと巷で話題になってきているらしい。どうもすさまじいほどムチャクチャなストーリー展開と、驚異的なギャラリーのノリが、その理由のようだ。「飯島には、不思議なファンがたくさんいていいね」とか、「おまえ、最近ゲーム発表してないのに、何でそんなに仕事が来るの?」などと、業界内でもいわれる。飯島も不思議だ。すでに最近の読者は、飯島はゲームデザイナーでなく、はがきの整理をするバイトのお兄さん(オジサンではないぞ！　まだ、20代だぞ！)と勘違いしている人もいるかもしれん。違うからな。
　で、人気投票のため一気に膨れ上がった約2000枚(人気投票のはがきも、ほとんどイラスト描いてあるんだよな。ありがとさん)の中から、イラストを選ぶのは、地獄の作業であった。大好きだ候補も山のようにあった。その中で、大好きだを勝ち取ったのは、構図、ネタ、意外性、どれをとっても抜群のバルキー寺本だ。これは、いばってよい。2000分の1の難関だからな。これで、一生の運を使い果たしたな。残りの人生を、カスのように生きてくれ。
　いきなりだが、今月から色紙を賞品にするのはやめよう。いつ届くのかわからんから、今月からは飯島が自信を持って届くといえるものにする。それは「最後の審判・第1巻」だ。これに、飯島のサインを入れてプレゼントする。これなら、大好きだをとってから、1カ月以内には届くだろう。もっとも、担当さんが、ちゃんと送ってくれればの話だが……。そこで、商品も変わったことだし、以前大好きだを取った連中にも、再度大好きだを獲得するチャンスを与えるぞ。最強の1枚を目指してくれ！
　……あのう、大好きだを狙って、文庫を買うのを控えるなんてことしないでくださいね。しつこいようですけど、頼んますよ、大将！

今月の俺はおまえが大好きだ！

大阪府　バルキー寺本
星一徹化したブーリバと、ママゴトのようなちゃぶ台。おたまを持つジェシカ。困り顔の真奈美に、オマケと化して毛布にくるまるイモムシ守。いうことナシ！

福岡県　羅騎
ありがとうございます、飯島に1票入れていただいて。ほとんど、死に票ってヤツですか？　あとで、この1票のせいで泣くことになっても知らねーぞ。

山梨県　HAL
HALにいわれれば、人気投票は年賀らしい。が、飯島は一銭も儲からない。年賀が来れば来るほど、睡眠時間が減っていく。今は、朝の6時。締め切りだぁ！

最後の審判

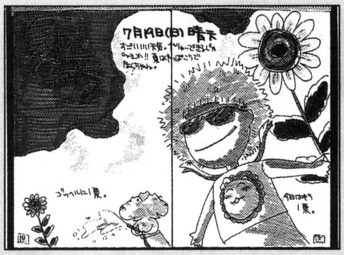
ました。以前、飯島が書き下ろしのエッセイ集を執筆中だとチラッといったのを覚えているかね？　そーなんですよ、9月4日に、ついに発売になっちゃったんですよ。その名も、「ゲーム業界白書」!!　も一、聞くからに危なそうでしょ？　あまりに危なすぎて、何度も書き直しさせられ、それでも危ないということで発売を見合わされていた驚異のエッセイ集！
ちなみに、どんな話が載っているかというと、
・ゲームを作るアニメおたく
・ゲーム業界、怪談話
・ゲーム業界に潜り込む方法
・本当に、ゲーム・コピーは悪いことか？
・フリーのお値段
等々、飯島の体験談や、抜忍伝説やブライの製作秘話も含め、ドーン！　と100話も載っとります。ま、このコーナーが、危なさだけ増して100カ月分まとめて単行本になったと思いねぇ。はっきりいって、この本はおすすめだぞ。驚くべきゲーム業界の実態がわかるぞ。今まで、危なすぎてどこも書かせてくれなかった話ばかりだからな。マジに、おもしろいから、ぜひ読んでおくれ。イラストは、寺島令子さん、ほかいろんな方に描いてもらっていますので。もう、本屋さんで並んでいるはずだ。ちなみに、アスキーさんから出ております。
そして、9月19日は、「最後の審判・第1巻」と、「ブライ・第1巻」の発売日!!　いやあ、待たせて、ゴメンチャイ。ようやく、発売日が決定したのですよ。ということで、何と今月は飯島の本が一挙に3冊も出してしまうのだよ。で、よく考えたら、こんな時期に人気投票をやるんじゃなかったと、飯島はかなり青くなっている。頼むから、人気投票用のはがき買わないで、本を買っておくれ。お願い！　はがき買うなら、本買って！　人気投票は、十分すぎるほど盛り上がっているから！

人気投票 第1回途中結果発表!!

と、いうわけで、8月5日分までの集計結果を発表します。その数、なんと1878票!!　いやあ、嘘みたいだね、おい。いきなり、この数だよ。前回の人気投票では、第1回目の途中結果発表時、投票数は20票程度。数えるのも馬鹿らしい枚数で、多大なショックを受けたもんだ。まあ、最終的には5000票近くの票が集まったけど、その半分以上は、はがきサイズに切った紙をドカッと送ってきただけだった。今回、そういう大量票を防ぐために、ちゃんと切手の貼ってあるものを送ってこいといったわけで、本当によく来たもんだね。飯島は、幸せもんだよ。
でも、飯島の書き方が悪かったのだろう。いちいち41円切手の貼ってあるはがきに、もう1枚別に41円切手を貼ってこなくてもいいんですよ。飯島は、41円切手を読者から稼ぐつもりはありませんので。それから、エコーはがきっていうのか？　広告入りの、安いはがきな。あれでも、いいんだぞ。その手の質問をいくつもいただいてしまい、ちょっと困ってしまった。ごめんなさいね。それでは、順位発表じゃ!!

1位	ビードロ	347票
2位	リュービ	255票
3位	パウエル	183票
4位	マーヤ	148票
5位	ゴッヘル	135票
6位	江土の書いたダキーニ	101票
7位	守の冬眠カプセル	100票
8位	パウエル飯島	96票
9位	チャメル	89票
10位	タランダ	66票
11位	テロッパー	56票
12位	真奈美	43票
13位	ゾマ	32票
14位	地球マン	26票
15位	アリオス	23票
15位	ダキーニ	23票
17位	ヒドラ	18票
18位	ベアリアスアームズ	15票
19位	リュービの首	14票
19位	ミラルバ	14票

いったい、この結果を誰が予想しただろうか？　よかったな、ＨＡＬ。去年の雪辱は果たされそうだな。なんと、前回はビードロを支持したものはほとんどＨＡＬ1人だった。が、今年は、ＨＡＬを支援しているのか、ビードロ支持者がドカッと増えた。しかも、最強の助っ人は、前回ガンツバを5位に押し上げ、まんまとTシャツをせしめたヌ＝ポオだ。こいつが味方についたことは、はっきりいって強いぜ。なんてったって、ヌ＝ポオは、浪人の身でありながら、昼飯を抜いてまでもはがきを買う奴だからな。
が、しかし油断は禁物。2位にピタリとついているリュービは、一人ひとりの票こそ少ないものの、支持者数はダントツ。さらに、大量票で気を吐く、これまた浪人の仏^{3}がついている。どうして、浪人の奴らは、こうも頑張るのだ？　ほとんど、浪人の憩いの場と化しているではないか！　今年も、浪人旋風が吹き荒れるのかなぁ。
そして、3位！　ついに出ました憎まれっ子パウエル！　まあ、ある程度の覚悟はしていたが、それでもいきなり3位とは、……トホホホホ。こいつ、本当に嫌な奴だなあ。し



東京都　世界仁
最低でも1日1枚、日記のように毎日送り続ける世界仁。これを最後までやり通せたら、それは偉大な業績として、ギャラリーの歴史に名を残すであろう。

群馬県　ひろった君
おまえは、先を見越したのか？　あまりにもタイミングよく送られてきた紫音のイラスト。さあ、紫音は台風の目になれるであろうか？　無理やりにするか？

埼玉県　フィヨルド
覇竜より流れしフィヨルド。覇竜組の絵は、じつに洗練されている。彼女は、その代表格だ。最審の常連たちよ、うかうかしてはいられないぞ、おい。

神奈川県　ぽんちょ
誰もがそういう。一般人から見ると、最審は本当に異常な異次元空間なのだそうだ。そして、知らず知らずのうちに引き込まれるギャラリーの魔力。あー、コワ。

埼玉県　コンポタスープ
まじめなイラストで勝負し続けるといったコンポタも、やはり落ちた。しょせんは、こんなものだ。ひまわりパンツのモッコリに、どうしても視線がいくぞ。

東京都　ろめいるし
おそるべし、るし。途中結果といえど、2位と3位が当たっている！　自分で3位はハズレといっているが、当たっているぞ。おまえは、逆超能力者か？

山口県　村崎めぐみ
パウエルファンの女性陣は、封筒で同封されてくる手紙が、すごくていねいで奥ゆかしいものが多い。それだけに、恐ろしい気がするのだが、いかが？

住所不明　実
パウエルをゴミと呼ぶ実。ゴミと呼びながらも、票を入れ続ける実。ゴミが好きなのか？　だったら、飯島もゴミになってもいいぞ？　飯島のゴミはお嫌いか？

北海道　エクスタシー
愛くるしい笑顔でリュービの首を放り投げる真奈美。さすがはジェシカの娘といったところか？　リュービの首が1位になるのも、ちょっと怖いぞ。

北海道　すばる
だったら、東京に来い。ちなみに、社員募集でたくさんの方より応募があったが、秘書を希望した者はいなかった。一年中、募集する。連絡待つ。

新潟県　あまのなるぴょ
おお、ワンダフル！　タランダが人気あるのは、こういう可愛い絵が似合うからなんだろうな。ザムザムの場合は、同じことしても、イロモノにしかなれない。

広島県　紅龍邪
んがくく論に結論。そうだったのか、知らなんだ。最審は、勉強になるな。よし、飯島はこれからこれをネタに女を口説くぞ。失敗したら、責任とってくれ。

埼玉県　アンドロドロイト
久しぶりだな、元気にしていたか？　そうか、アメリカに行ってくるのか。エイズになるなよ。飯島は、タイに行っただけなのに、とても迷惑している。

宮城県　破壊皇帝
パウエルの倒し方が、山のように来た。非常に現実的なものが多く、感動した。これで、もしものときは困らない。で、いちばんすごかったのを代表して1枚。

岐阜県　石田徹郎
よかったな、ゴッヘル。年賀はがきが残っていたおかげで1票もらえるとは、普段の行いがものをいったのだな。さすが愛の戦士。自分でも歯が浮くぞ。

新潟県　羽龍麻里亜
と、いうことだ。麻里亜のお願いだが、誰か聞いてやるか？　麻里亜は、ロリ軍団のひとりだぞ。これでマーヤが1位をとったら、飯島は陰で笑ってやろう。

宮城県　望月たらう
ああ、パウエルいい男。もう好きにしてやれ。ところで、福井が九州にあるという説は、難しいところだ。日本の地図は間違っているという説もある。

神奈川県　まっちゃん
まっちゃんの意見だが、安心しなさい。番外編のイラストレーターは、最終的に締め切りを守った人たちで決定しました。ま、江土の場合は、例外だがな。

山梨県　TNK
とにもかくにも、話題のパウエル。読者の生んだ新キャラたちが活躍する中、パウエルちゃんは、飯島のオリジナル。ヤッパ、人気出ると、うれしかったりする。

北海道　清水克規
仏^{3}よ、おまえの友だちか？　どうも、投稿者たちは、陰で親交を深めているものが多いようだ。いつ意外な事実を暴露されるかわからんぞ。気をつけることだ。

京都府　外垣中核
外垣もリュービ派。リュービはピビンの体をもらう説が非常に多かったが、飯島がそんなことをするわけがない。じつは、チャメルと合体したりして……。

兵庫県　桂小兎
ＨＡＬ化したビードロ。じつは、ＨＡＬも人気が高い。最近わかった事実だが、当然といえば当然。服の話は、今度にしよう。できれば、永遠に忘れるように。

東京都　ヌンポオ
強力な助っ人ヌンポオ。敵に回せば、これほど恐ろしい奴はいないが、味方となれば、メチャ頼もしい奴。リヒャルトと呼んでやろう。喜んでくれ。

かも、パウエルＦＡＮには、かずぽがいた！　前回は遠巻きで見ていたかずぽが、今回は殴り込みをかけてきたのだ！　かずぽ自身にファンが多いだけに、嫌な予感は増す一方。さらに、最近ギャラリーで台頭し始めてきた服部まこ、実、村崎めぐみの強力女性トリオがイチ押し。パウエルに、隠れファンが多かったことが、ここに判明した。中でも服部まこは「ボーナスの入ったＯＬに怖いものはない！」と、豪語する始末。資金にものをいわせる気だな!?　こいつぁ、まじめに恐ろしいぞ。おまけに、パウエル友の会なるもので現れ、もはや手におえない。お先、真っ暗。

４位のマーヤは、やはり前回も活躍した風のハヤトと羽龍麻里亜の力押し。５位のゴッヘルは、おなじみ世界仁、弾心火鳥改め神崎真琴、すばるの女性トリオを中心に、野郎どもが猛チャージをかけている。が、何なんだ、６～８位は!?　きさまら、ほとんど１人でこんなに票を入れやがって！　いい根性してんじゃねーか！　中でも、８位のパウエル飯島というのは、存在せんぞ！　パウエルの名字がじつは飯島だったのか、パウエル化した飯島なのか、よくわからん。ただたんにＦＡＬＴＳが作った造語ではないか！　……しかし、何でもありといった手前、文句をいえない。こんなものが上位に食い込んだら、嫌だなあ……。

そして、９～11位は、おなじみのメンバー。はっきりいって、今月は小手調べと見た。チャメルは前回２位になっているものの、今回も上位に食い込んだら、ちゃんと別の話を書くでな。心配するな。それから、数多くの女性ファンを持つタランダとテロッパーも順当な線だろう。まだＲＡＩＴＯやとのりこが本腰を入れていないだけに、今後の展開は大いに期待できるところだ。そして、12位以下も、何が起こるかわからん。「300票入れます」とか、「意地でも１位にしてみせる！」というコメントが数多く寄せられているのは、もはやあたりまえ。

そして、さらに大穴は、先月より登場した新キャラたち。とのりこの考えたルシェ、ＨＡＬの考えたリヒャルトとバイル、ひろった君の考えた鬼姫・紫音、そのどれもが、今後の展開で重要な位置を示しそうな連中だ。たぶん、人気も出るだろう。しかも、ＨＡＬととのりこが、ビードロとテロッパーを捨て、自分の生んだキャラたちに乗り換える可能性がないとはいえない！　前回の高杉を見ればわかるように、たった１人の力で、最終発表直前まで名前さえなかったソウソーを、チャメルとの同率２位にまで押し上げた実例がある。さらに、高杉の場合1000票送ってきたわけだが、あれを三獄士に振り分けずソウソー１本に絞ればダントツの１位になっていたわけだ。やはり、今回も数々のドラマが生まれそうな予感。最後まで、わからんぞ！

さらに、今回の商品は、１位のキャラに投票した全員にテレホンカードをプレゼントという超太っ腹特典があるが、ここで、事実を教えよう。じつは、そのテレホンカードというのは、１位になったキャラがメインのオリジナルテレカにしようと目論んでいるのじゃ!!　ウハハハハ、どうだ!?　パウエル飯島を１位にして、パウエル飯島のテレカが欲しいか？　とりあえず、１位になりそうなキャラ全部に票を入れて、わけのわからんテレカをもらいたいか？　まあ、それもいいがな。

いよいよ、最終締め切りまで、あとわずかと迫った。９月末日の消印まで有効であーる！　バシバシ送……あ、送らなくていいです。はがき買う前に、飯島の本を買いましょーね。余ったお金で、はがき買いましょう。昼飯抜いて、ぶっ倒れたりするのも困ります。人気投票が原因で死人が出たら、飯島は責任とれませんので。それじゃ、応募の注意だ。

注意１⇨必ず、41円切手の貼ってあるはがきで送ってくること。何十枚もいっぺんに送りたいとか、1000枚ドカッと送りますという人は、封筒や小包で送ってきてもかまわんが、１枚ごとに切手を貼ってこいよ。画用紙を切ったものや、切手なしはがきは認めないぞ。

注意２⇨１枚につき１票だぞ。

注意３⇨集計は３回行う。９月末日の消印までのはがきを、最終的にまとめて統計し、総合結果は12月号で発表する。

そして、今回の賞品は豪華じゃ！

賞品１⇨前回と同じく、最終結果で１～３位までのキャラには、番外編ストーリーを書く予定。でも、いつ書くかは未定。そのへんは、勘弁してちょ。

賞品２⇨もう、関係なしだね。当選者は、12月号で、発表するぞ！

賞品３⇨なんと！　最終的に１位になったキャラに票を入れた全員に、最審のオリジナルテレホンカードをあげちゃおうという太っ腹企画！　これは、以前作ったものと違い、新しく作るオリジナルテレホンカードじゃ。これは、１人で100票入れたからって100枚あげるわけじゃない。何票入れても、あげるのは１枚。でも、全員ってとこがミソだね。

福井県　なつを
こうやって、飯島のいったことに敢えて逆らう奴は、可愛いから載せてやろう。態度でかそうで、妙に卑屈というのが飯島は好きなのだ。可愛いぞ、なつを。

北海道　渚
北海道のロリ軍団。あんた、絵がうまい。本当に13歳でこれだけのセンスを持ってれば、この能力は伸ばすべきだ。18歳になったら、飯島の秘書になりなさい。

福岡県　う丸
やはり、う丸はアリオスを押してきた。よしよし、おまえには、狸小路という強い味方がついている。だが、ほかにはあまりいない。傷をなめあってくれ。

京都府　海だらホイ
京都は盆地だからなぁ。暑いだろうなぁ。飯島が、そばに行って、耳もとでフゥフゥしてやろうか？　あ、想像したら、よけい暑くなったか？　許しておくれ。

北海道　アンモ騎士
さえまくるアンモ騎士。なぜに、おまえはおもしろい。おまえがエロ本に投稿しているというチクリが入ったが、本当か？　ポプコム読者は、怖いな、おい。

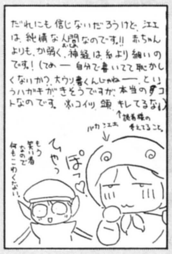
福岡県　ＦＡＬＴＳ
黒岩先生のような飯島だが、とても情ない。おまえが、飯島の評判を落としているのだ。責任とって、飯島の老後の面倒を見るのだぞ。約束すれば、許す。

静岡県　仏^3
おまえのおかげで、リュービは２位になれた。まあ、リュービは最終的に上位に食い込むと思うが、油断は禁物だな。早く、立派な医者になってくれ。

北海道　狸小路頼道
札幌には社員旅行じゃなくてもいつでも行く機会はあるぞ。しかし、狸小路でさえ一目おく江土は何者だ？　最近、編集部内でも、話題になってるそうだ。

秋田県　弓納持矢知
あのね、飯島はもうバンドラをやめるわけにいかないの。だから、三度目はないの。飯島の行く末を心配してもらってスンマセンねぇ。だから、秘書になれ。

福井県　駅由智克
おお、久しぶりだなあ、江土の妹よ。おまえのほうが、絵がうまいな。本当に姉の立つ瀬がないな。でも、江土も１人で豆腐を買いに行けるから使い途はあるな。



福井県　江土友勝
おまえ、文法ぐらい、ちゃんと覚えろよ。文章になってないだろうが。でも、そこが江土の可愛いところよ。面倒を見たくなる。そうだ、飯島の秘書になれ。

山梨県　かずの
かずぽのタッチがいきなり変わったと驚いていたら、かずのだった。真奈美をくれといわれても、あげ方がわからない。勝手にもらったつもりでいてくれ。

鳥取県　ＲＡＩＴＯ
さあ、来た！　RAITOだ！　このRAITOの控えめな言葉に誘われ、去年は何人の男たちが騙されたことか。今年も、たくさんいるのだろうなあ。

石川県　かずぽ改
飯島は、おまえがコワイ。このはがきを載せたくなかったが、つい載せてしまった。これで、パウエルの票が増えてしまう。かずぽよ、秘書にならないでくれ。

広島県　服部まこ
金持ちのまこ。はがきを買う金があるのなら、飯島の本を100冊ほど買ってくれ。お、お願いだ。もう飯島は、なりふりかまわん。……秘書になってくれ。

宮城県　妖魔
妖魔の動向も気になるところ。本当に、ザムザムに票を入れ続けるのか？　裏切らないのか？　裏切るんだろ。裏切るに決まっている。ほーら、裏切った。

福岡県　ほいみん
ほいみんのはがきを載せろ！　というはがきがたくさん来るが、本人が送ってこねーと、どーしよーもねえっつーの。人気投票は、同窓会みたいで楽しいな。

広島県　生花
最審に、普通のストーリー展開を望んではいけない。べつに飯島は読者を裏切っているつもりはないのだが、結果的にそうなるようだ。ゴメンな。気をつけます。

岡山県　とのりこ
その話は、凄くなる予定だ。じつは、今後発表予定のキャラたちも総出演させるつもりだから、何が何だかわからない話になるかもしれない。いや、きっとなる。

京都府　相沢りょうこ
相沢も、忘れちゃいけないテロッパー派。みんな勉強で忙しいのになあ。飯島は、人気投票をやると、何だか犯罪を犯しているような気になってしまう。

埼玉県　神崎真琴
飯島は、おまえの絵が大好きなのだ。なぜかわからんが、このセンスはただ者ではない。世界仁と並び、はっきりいって敵ナシだと思う。じつに恐ろしいコンビだ。

広島県　Ｊｕｌｙ
Julyも、久しぶりだな。そうか、まだ色紙が届かないのか。編集部は何をしているのだろうなあ。覚えているのかなあ。忘れてたら、気の毒だな。

北海道　山口あんな
おお、あんなはパウエルが嫌いか。素直な子よい。きっと、あんなはすくすくと、まともな乙女に育つであろう。育ったら、秘書になるのだぞ。よいな。

福井県　竜牙
眠くて気持ち悪いのに、この絵見てたら、よけい気持ち悪くなった。さすが、竜牙。頼むから、寝させてくれ。でも、今寝ると堕鬼の夢を見そうだ。どうしよう。

円文のドラゴンスレイヤー

三遊亭円丈

この「円丈のドラゴンスレイヤー」が、ついに単行本に！　発売予定は10月末か11月で、第１巻はＳＬＧの予定。さて今月は、ついに美少女モノの傑作といわれる、『ドラゴンナイト』に挑戦。談之助教授、覚悟はよいか！

円丈のドラゴンナイト祭り

Hだ！　Hだ！　ワッショイワッショイ！
オッパイ、オッパイ！
ワッショイ・ワッショイ！
そーれそーれ
H祭りだァーッ！

ホント、どーゆー書き出しだ？　さて、先月約束したとおり、今月は『ドラナイⅠ～Ⅲ』を一挙にドドーンとまとめ切りだ。

早速秋葉原のソフト街へ『ドラゴンナイト』を買いに行った。なんかワクワクするなァ！

２軒目の店で『ドラナイⅠ』を発見！　定価6,800円を4,800円で売ってる。しかも店内の貼り紙に、「当店は秋葉原一安い店です。もし当店より１円でも安く売ってた場合は、お申し出下さい！」

と書かれてる。早速『ドラナイⅠ』を買った。次の店に入ったら、『ドラナイⅠ』が4300円！　バカヤローッ。500円安いじゃねぇか。しかもほかの店でも4300円！　さらに中古ソフトでは2800円で売ってた。ちくしょう。じゃ、さっきの店がいちばん高えんじゃねェかよ。悔しいなァ。

これで、買った店で

「オメエの店より安い店はいっぱいあるよ！」

といったら、

「やっぱり、そーでしたか！」

で終わっちゃうんだろうね。そしてさらに店を回って『ドラナイⅡ』、『Ⅲ』を買った。なんか、こう、幸せな気分だねェ。

昔、高校生のとき、本屋でエロ本買った帰りのよーな充実感だ。そう、ワシの青少年の頃は、ポルノ雑誌なんてシャレたいい方はしなかった。エロ本！　いい呼び方だね。エロ本！　もう、スケベが全面に出てくる感じだ。エロ本、ワシャ、好きだ！　この調子でいってみっかーッ！

なかなかいいじゃないか
ドラゴンナイトⅠ

家に帰ってパカッと開ける。マニュアルが見開きの２ページ！　グェーッ、なんちゅう貧弱なマニュアルなんだ。ほかにも８ページのがあるが、マップ用の方眼紙とメモ用。説明はやっぱ２ページ！

しかし、マニュアルについている方眼紙にマップを書き込むのは、ＲＰＧユーザーとして抵抗がある。そこで18×18の方眼紙を手書きで作成！　それも１Ｆ～６Ｆまでの６枚分。これが１時間かかる。バカだね、ワシも。なにも『ドラナイⅠ』やるのに、マップ用紙を手書きすることはないんだよ。いや、ゲームは心でやるんだよ！

『ドラナイⅠ』をロード！

すると、アドベンチャーっぽい画面が出てきて口だけ動く、口パクのトークがダラダラと続く。なんと、５枚の口パクの絵だけで25分もたせた！　いい根性してるねェ。昔の「エイトマン」じゃねェ。

しかも、ロードするたびに必ずこの５枚の口パク！　ストップキーで早送りしても２分。まいるよ。

そしてダンジョンの中へ入ってオロロイた。なんだ、『ウィザードリィ』と変わんないよ。

マッピングしながら進んで行くし、モンスターは出るし、１Ｆの半分をマッピングして、いまだにスケベなシーンに出会っとらん。

ただ『ウィズ』と違うのは、１人で冒険をするのと、戦闘がずうーっと簡略化してるトコ。魔法なんかゼンブ“ムニャムニャ”だもん。そーなんだ、魔法なんて“ムニャムニャ”で十分だ。

１Ｆから６Ｆまでの各階にドラゴンナイトのボスがいて、また各

POP LOAD

レーニン兄、格闘物なら夢枕獏大先生の『餓狼伝』とかはどないダス？（富山県　原田直将）レーニン：おうおう、大好きだじぇい(^0^)。早く続きを読みたいもんじゃのう。片羽千鳥っ！

階に女の子がモンスターに捕らえられていて、助けるとHシーンが見られる！
1Fで最初に女の子を助けたとき、オッパイがペロッと見えた。
「ヨッ、待ってました！　いよいよ始まるぞ。それ、やれーッ！」
思わずかけ声をかけたぐらい。ところがその女兵士は、
「私はお城へ帰るわ。バイチャ！」
なんていなくなっちゃった。エッ？　ナニ？　たったこれだけ？ウソだろ。だってHソフトだよ。ワシは間違って教育ソフトを買ったんじゃないのか？　と考えたほどだよ。
だいたい、このレベルなんだ。それで階が上がるにつれて少しずつHシーンが過激になるってわけだ。
この『ドラナイ』は、不思議だね。各階のボスより、その階で女を助けるときに出現するモンスターのほうがずーッと強い。各階とも、ボスより手下のほうが強い。じゃ、手下がボスになれっつーんだよ。
つまり、Hなシーンはそんなに楽には見せないぞ！　スケベの道は厳しいという、尊い、作者のお教えだね。いやァ感心感心！
でも、各階ともケッコー考えて作ってある。1・2Fがマッピングが楽な作り。しかし、2Fのある部屋に入ったとたん、マックラ！オッ、これは『ウィズ』並みに暗闇ゾーンか？　と思ったら、ただ部屋がダダっ広くて向こうが見えないだけだったけどね。
3Fの北側には、1マスの小部屋が連続したトラップ・ワープがある。ケッコー苦しいよ。4Fが2マス1部屋が通路状にズーッと続く。そして5Fにデーモン・シティ。
ここにソープランド、おさわりキャバレーなんてドカドカッとあって、ユーザー・サービスの階。裸、裸、裸、裸、裸！　5回はあったなァ。中でもマッチ売りの少女。マッチをすって自分のを見せる！　一瞬生ツバをごっくん。でジィーッと見たらたいしたコトはなかったけどね。でも、ソコソコ過激だよ。それから、寺院で中空に横たわった女。美しい。
そして、この町いちばんの奥の階段から最後の6Fへ。6Fのマッピングを開始する。
しかし変だ。出てくるモンスターが、1Fのモンスターなんだ。半分ぐらいマッピングしたところで、1Fのマップを見る。同じなんだよ。
ことによると、1Fと同じマップに見せかけた6Fなのか？　それとも本当に1Fなのか？　と悩んだ。
じつは5Fの水路から6Fへ行けたけどね。あれはHソフトでやさしくしてあったが、もし水路に謎を2、3クッションで入れたら、7割のユーザーは解けなかったと思うね。
そして、6FはいっさいHなし！最後の戦闘用の階。マジックポイントがカスカスになったトコでちょうどドラゴンナイト総統が倒せるようになってる。このバランスもいい。
この『ドラナイ』からHをとって、戦闘とアイテムと謎をもう少し充実させたら、フツーのRPGで十分いける！　うん、合格だ。ドラナイシリーズで、『I』がゲームとしていちばん優れてる。ただし、『I』だけにHのほうはいちばん少なく貧弱だけどね。でもワシは『I』が好きだ。
ところで、RPGのモンスターのセリフってあまり記憶に残らないが、このゲームで1つだけ妙に頭にこびりついたセリフがある！
女の子「キャーッ、やめてーッ」
モンスター「やめろといわれてやめられりゃ苦労はせんわい！」
深いセリフだな。男の本質をズバリとついてる。"やめろといわれてやめられりゃ苦労はせんわい！"いいなァ。歴史的な名言だね。この名言とともに『ドラナイI』は、ワシの心にしっかりと住みついたのでありました。

バグで進めん！どーしてくれるんだ

ドラゴンナイトII

▼

ドラナイシリーズは、この『II』からゲームとしての堕落とHソフトとしての充実が始まった。
まず、モンスターが女の子で、勝つとキャーッってオッパイを見せたりする！　戦ってるというより、女とウチャチャケてるって感じだよ。しかも、これをワシは居間でやってんだよ。で、その隣に20歳の娘がPCエンジンで遊んでたりする！　その横でオヤジが、オッパイ、キャーッだもん。やりにくいよ。
『ドラナイ』を始めてからどーも家族のワシを見る目が冷たいんだ。
編集長の安藤サンなんか、
「『ドラナイ』ぐらいなら居間でやっても平気ですよ！」
というけど、そりゃ自分はやらないから平気だよ。やるのはワシなんだ。それにオッパイ、キャーッぐらいならいいよ。
『ドラナイIII』のHシーンは、ダメだよ。大股開きでアヘーッだもん。これは、いわゆる警視庁のいう"劣情をもよおす"シーンだよね。しかもワシのは成人向きで修正前のバージョンだからケッコー過激なんだ。
だいたい『ドラナイ』は居間で家族仲よくやるゲームじゃない。だから『ドラナイ』やっててHイベントのロードが始まると、
「オットット！」
って、あわててリセットしちゃう。家族がいるとき、女のキャラに近づかないよーにしてた。いやーァ、苦労するよ。
で、話を戻すと、『II』までは3Dダンジョン！　しかも白地図マップ付き。ゲームは快調に進み、2Fの扉。これに触ると、
「うーん、こりゃ1人じゃ開かないな」
と表示が出る。1Fに大ネズミがいたけど、しかしねずみは1人じゃねェ、1匹だ。でも誰もいなかったはずだ！　そこでマニュアルを読むと3人で進むゲーム。エッ、3人？　1人じゃないの？　ちっとも知らんかった。
最初のオープニングで登場したバーン。こいつが酒場に現れるらしい。ところが、数十回行ったが、全然出てこない。
じつは、これがバグなんだ。2Fの扉に触れてそのまま酒場に行くとバーンが出現。
そのとき、3Fへ寄り道するとバーンは、永久に現れない！　いいかげんにしろよ。こんなのビット処理で直せるだろうよ。
なんかこの『II』は細かいトコで気に入らんのがいくつかある。誰が最初からなんかやり直すか！やめたーッ！　END！

『ドラナイI』『II』の
裏ワザ発見!!

ワシはケッコー、こーゆーの見つけるんだよ。今さら発表してもしゃーないが、発表しないのも悔しいし、書いちゃおう! ＥＸＰの上げ方なんだ。カベのほうを向いて前進キーとリターン・キーを同時にずぅーっと押し続ける!すると、ドンドン戦ってドンドン勝ってくれる。もちろん格下のモンスターの出現するトコでだよ。

ワシャ、途中から２本の指で押しっぱなしにして、左手で本読んでた。

さらにこの改良版裏技! リターン・キーにガムテープ、前進キーに５Ｋの鉄アレイを載せたりしたがすべて失敗。悔しいなァ。

どっかで任意のキーを設定して押せるよーな道具はないかねェ。東急ハンズでなぜ売らん。前からこーゆーのが欲しいと思ってたんだがねェ。

RPGユーザーをなめとんのか?

ドラゴンナイトIII

▼

もう『III』まで来ちゃった。さすが早解き円丈だね。『II』なんかバグってクリアするという超ウル技! いよいよ『III』のそれも成人向けの番!

まずＨ面! スケベ・シーンは30カ所近くある! しかもその各シーンがさらに２・３カットぐらいあるから100カット近くある。

98、６枚組ディスクの９割までが、このスケベ・シーンのビジュアル・データだって噂もあるぐらい。それほどＨシーンは充実してる。

ワシのは、成人向きだからケッコー過激なのもある! しかし、しかし、人間は恐ろしいね。すぐ慣れちゃう!

最初は「ウヒヒッ、いいねェ!」なんていってたのが、それがあたりまえになって、

「ナニ? これは、平凡だよ。パス!」

ってパスしたりする。もちろん、家族が来ると、

「オットット!」

ってリセットするけどね。結局エスカレートするしかないＨソフトの悲しい宿命を感じるね。でも、とにかくＨ面は大サービスだ。

ではＲＰＧとしてはどーか? もうぬるゲーのひと言! ぬるいぞーッ! 熱くしろーッ!

ゲームクリアまであッという間の13時間。『III』は２ＤのＲＰＧになるんだけど、ユーザーを甘やかしすぎ。金には一度も困らないわ、しかも、表マップにいるだけで勝手に戦って金とＥＸＰを稼いでくれる!

ＲＰＧユーザーをなめとんのか? それじゃ『I』・『II』で見つけた裏技も使えんじゃないか! ワシは許さん。

そしてラスト! じつは主人公タケルは、神ゼウスと女神の子だった。ウソつけよ。それじゃァタケルは神そのものだぜ。その神がいろんな町でやりまくる! そんな神がいるかよ。

ほかにもいっぱいあるが省略。『ドラナイＩ』のときは、自分でマッピングしたせいかもしれないが、１本のＲＰＧをやり終えたという充実感があった。

ところが『ドラナイIII』は、Ｈシーンをいっぱい見たという充実感だけ! ゲームとしての充実感はほとんどゼロ!

なにもＨソフトをそこまでマジになって評論しなくても! そりゃそーだ。

でもワシャ、どんなジャンルでもおもしろいゲームをやりたーい!

惜しい! もうチョットでおもしろい
『川中島異聞録』

しかし、もうチョットでおもしろいと書くと、じゃァおもしろくないのか? と聞かれそうだが、イヤ、そうじゃない! もうチョットでおもしろい。

じつはこのソフト。呉ソフトさんが円丈にと名指しでくれた! 近頃珍しい。だいたいは円丈にだけは渡さないでくれとポプコムに来るのが普通なんだ。呉ソフトは、ただ者じゃない。いちおう持ち上げておこう。

『川中島異聞録』! このゲームは、タイトルで損してるね。ぜひやりたいってタイトルじゃない。ナニ、それ? シミュレーション? ＲＰＧ? ってなるもんね。そして主人公が村上義景! 知らねェよな。ただワシの場合は、信長シリーズで、そーいえば北条でやったとき、配下にそんな武将がいたなァぐらいの記憶はある。その、かすかに覚えてる武将の息子が主人公なんだ。このマイナーな主人公でも損してるよなァ。

やはりメジャーな主人公のほうが、とっつきやすいもんね。剣豪ＲＰＧ宮本武蔵とか、子連れＲＰＧ拝一刀とか、泥棒ＲＰＧねずみ小僧なんてなると、

「どーゆーRPGだ。１回やってみよう!」

って気になるもん。

このパッとしないタイトルと、パッとしない主人公だから、あまり期待なしにゲームをロードした。ゲームがスタートすると春の章!

最初の庄屋の家で、百姓２人と

嗚呼、きむち様……我が心の女神よ……あなたを一刻も早く「れーにん」なる悪党の手から救い出してあげたい……。(兵庫県 絶対無敵のボンカレー) レーニン:だからぁ、きむちは「女神」なんかじゃなくって、酒飲みで尻がでかいだけのおれの奴隷なんだってば。

侍1人が仲間になって4人。すぐ近くの寺で坊主2人が加わって6人！　とにかくドンドコ仲間が増えてくゲーム。しかも仲間になるのも宮本武蔵、大ダヌキ、佐々木小次郎、一ツ目小僧ってわけがわかんない。でもこの無節操なとこが、このゲームのよさだね。連れて歩けるのが10人！　つまり戦闘参加が10人！

豪快な戦闘だね。エッ？　戦い方？　よくわかんないんだ！　とりあえず自動で戦ってる！　そう、『ウィズ』みたいに深刻に考える戦闘じゃない。戦っててやばくなったら、表マップへ出れば全員ＨＰがフルに戻るからね。ガチャガチャやってりゃ倒せるよ。いちおうＡＲＰＧだからね。

この戦闘もラストのほうはさらにスゴイ。こっちが10人。敵が30人。すると後ろから、

「我らタヌキ一族が助太刀いたす！」

ってタヌキが10匹味方について、そのうえ召喚魔法を使って、でんでん虫を5匹呼んで、カエル5匹と地蔵5体を出現させる。計6、70の大乱闘になる。これはソーカイだよ。

テキストタイプの戦闘で、数の上だけでは30、40と出てくるのはあるけど、アクションＲＰＧで実際のキャラが6、70入り乱れて戦闘になるのはワシは初めてだね。

この戦闘が最大の売りだね。マウスで楽に扱えるからいい。

春の章やってたら、クエスト達成して夏の章に入って、これも少しやってたら秋の章に入る。もう快調のペースなんだ。

このゲームは季節により、マップが違ってくる。ある場所に行けたり、行けなかったりする。そして秋の章も終わって冬の章に入る！

さらに冬が終わって再び春、これが混戦の章。どんどこゲームが進む。

しかし、これがワシの敗因だった。じつはこのゲーム、クリアできなかった。各季節のクエストがあるけど、サブシナリオもある。このサブシナリオで、アイテムや金も入る。ところがクエスト達成して次の季節に移ると、そのサブシナリオのある場所へ行けなくなったり、サブシナリオ自体がなくなったりする。

しかもさらに困ったことに、各季節で行ける町が違うから、道具屋で売ってるものが違う。そこで買いそこなうと終わりまで買えない！

じつはこれでゲームクリアが不可能になったみたいなんだ。

ワシは最後の決戦の章（混戦の次が決戦の章）の中のラストの城。

この城の前の戦い。敵が100体以上出る。これが強えーんだ。3回チャレンジ3回ダメ。1戦闘1時間以上は戦ったけどダメ！

エンディングは目の前なのに！もう、あんまり悔しいんで呉ソフトの社長に電話しちゃった。なんと社長の名前が呉さん。考えりゃあたりまえか？　でスタッフのところに作・演出呉英二ってあったけど、これが社長ご本人だった。すると社長は、

「あの戦闘は、少しずつモンスターと戦ってください。それから敵はアンデッド系ですから召天の術がいいです」

エッ？　アンデッド・モンスター？　『川中島異聞録』で？　ホントに？　知らんかった。そーか、いちおう、日本物ＲＰＧでもアンデッドと非アンデッド系と分かれてたんだ。

とにかく親切に教えてくれた。偉い人！　そこで再挑戦！　今度は時間をかけてジワジワ戦った。でもなんの術だか忘れちゃった。

そこで使える術をみんな使った。じつはこのときに初めて術を使った。なんせそれまでずーっとオートで戦ってきたからね。

術を使うためには、制御人切り換えで使うヤツを指定してからスペース・キーで術を使う。

慣れるとどーってコトないけど、なんとなく面倒で使わなかった。

そこで“あッ、そう、この術はカエルが出てくんだ。へーッ！”と初めてわかった。知るのがおそいっつーんだよ。もうラストなんだから。そして悪戦苦闘の3時間。ついに勝った。そして城の建物へ。そこで忍者と戦って勝つ！

ところが仲間が4人混乱しちゃって治らない。しかもこのマップ、前にも先にも進めない。どーも、この混乱を気つけの薬で治して正常に戻さないと先に進めんらしい。

だが気つけの薬を持っとらん。ギャーッ。しかし、ＲＰＧの円丈が、なぜ気つけの薬を買わなかったのか？　よく調べたらなんとこの薬は秋の章の道具屋で売ってて、そのアトは売ってない！　しかもセーブは、そのアトの冬の章以後しかない。

つーことは、気つけの薬を買うためにまるっきり最初からやり直し。バカヤローッ！　やめた。わざわざ気つけの薬を買うために、30時間かけて初めからできるか！もう、やめだ。

惜しい！　ホント、惜しいゲームだ。戦闘はゴーカイだし、シナリオもいい。だが荒けずりでこーゆー不備な点が多すぎる！

じつは『サバII』は、ゲーム日数が決まってて大破滅までにクリアしないとゲーム・オーバーしちゃう。場合によっては、かなり前からロードしてやり直さないといけないケースも出てくる。しかし、ユーザーは、そんな前のセーブを保存してる可能性は薄い。そこで一定間隔に強制セーブを3つ設けて、そこはユーザーは、ロードしかできないよーにしてるわけなんだ。

この『川中島異聞録』、セーブが3カ所しかできない。各章は6つあるんだから、最低でも6つ。できれば10カ所セーブできれば、前の章も残しておいたと思うね。

もし読者でこのゲームをやるんなら、ユーザー・ディスクを2、3枚持つことをすすめる。各季節を念のために1つずつセーブしといたほうがいい。

それから、このゲームの攻略本があった！　神田のいちばんデカイ本屋に置いてあった。やるんなら攻略本があったほうが安心してできるから買ったほうがいい。でも、そのヘンを注意すりゃ楽しめると思うけどなァ。

ホント、惜しいな。もうチョイと軽いのりでメジャーな主人公にしてシステムの不備を直せば、日本物ＲＰＧの大傑作になるのになァ。それに98より、ＰＣエンジン、スーファミで発売したら小学生から楽しめるメジャーなゲームになりそーな気がする。

いやァ、惜しい。

POP LOAD　レーニンさん、最近、親の夫婦関係が悪く、離婚話まで持ち上がっています。ぼくはどうすればよいのでしょうか？（富山県　梶龍平）　レーニン：うーむ、むつかしい問題じゃのう。おれんとこも数年前にお袋が親父と別れるっていい出して、妹が「お兄ちゃん、お母さんを説得して」と泣きついてきたのだが、おれはお袋に「別れたかったら別れれば？」といったのだった（^^;）。結局、別れなかったけど。親っつっても人間だからなぁ、むつかしいよなぁ。

入門者のためのパソコン Q&A道場

新日本プログラミング　総帥 日高 徹

読者にとっては、もうオリンピックは過去のこと……だけど、私にとっては現在進行形の大きなイベント。ついつい見入ってしまって、夜中の仕事が絶不調！

それというのも、何気なくつけていたテレビ画面で、女子200メートル平泳ぎ決勝を生中継で見てしまったからだ。結果は、ご存知14歳の岩崎恭子選手の金メダル。思わず、テレビの前でパチパチパチと拍手をしてしまったほど。

伸び盛りには、信じられないパワーを発揮することがあるというけど、ここまでスゴイと神がかり的だよネ。いったい、勝利の裏側でどんな練習をしていたのだろうか？インタビューで答えた「今まで生きてきた中でいちばん幸せ」という言葉に、その厳しさを見たような気がする。

あのセリフは、相当つらいプロセスを歩んでいなければ、絶対にいえない。自分のプロセスに自信があり、そして万人が絶対的価値を認めているから、いちばんとすることができるのだ。つまらぬことで気安くいちばんなどといえば、それは逆に「その人のいちばんはこの程度なのか」と評価を下げてしまう。

マ、我々凡人には「いちばんの幸せが何かわからない」のが普通だが、この快挙で「何番目かの幸せ」を分けてもらった気分だ。

Q 今度PC-98RAかDXを買うか迷っています。ゲームをするならどっちのほうがよいのでしょうか。またDXでは一部のソフトができないと聞いたのですが、いくつぐらいあるのか教えてください。

大阪府／藪下剛

A：PC-98RAもDXも、現在では旧型になってしまったので、購入するとなると中古品、あるいは流通在庫品ということになる。ゲームをするならどっちがいいか、まずRA以降の主要製品の流れを、メインCPU、クロック数、サウンドについて見てみよう。

機種	メインCPU	クロック(MHz)	FM音源ボード
RA	386	20/16	△
RS	386SX	16	△
RX	80286	12/10	△
DA	386	20/16	○
DS	386SX	16	○
DX	80286	12/10	○
FA	486SX	20/16	○
FS	386SX	20/16	○
FX	386SX	12/10	○

△：オプション
○：標準装備

それぞれのブロックは、ほぼ同じ時期に発売されていた機種を並べたものだが、ブロック内でのランクは上にあるほうが上位となっている。上位の解釈は、とりあえず実行速度の速いものとすればいいだろう。

CPUでいうなら、80286→368SX→386→486SXの順で速くなり、クロック数でいうなら数値の大きいほうが速い。そして、CPU／クロック数が同じ場合は、BIOS（内部ルーチン）の強化などにより、概して新しい機種のほうが速くなっている。

という知識を得たうえで、ゲームをするためにはRAとDXのどちらがいいかだが、速度面ではRAに軍配が上がる。しかし、大半のゲームはもっと以前の機種（VM）で動くように作られているから、よほど特殊なケースでない限り、速度を気にすることはない。ただし、シミュレーションゲームでの思考時間が短くなるなど、高速化のメリットは確実にある。

一方、ゲームにはサウンドが不可欠。RAではFM音源ボードを購入しなければならないが、DXはこれが標準装備となっている。したがって、新しさとサウンドで、DXのほうがゲーム向きといえるかもしれない。

なお、DXで動かないソフトがあるかどうか、かなり古いソフトではそういうことも考えられる。とりあえず、現在市販されているものはOKなはず……だが、ケースに対応機種が表示していないような場合は、購入前にお店の人に聞くなり、ソフトハウスに問い合わせること。ケースを開けると返品は難しいから……ネ。

イラスト／近藤豊

Q 日高先生、初めまして。最近プログラマーを目指そうと決意した者です。しかし、どういう勉強をしていいのかわかりません。ただ、本などで見るのはC言語とかアセンブラなどということで、実際それが何なのかよくわかりません。最初は何からやったらよいのでしょうか。どうか教えてください。ちなみに、僕はBASICをほんのひとさわりと、MS-DOSをちょっとやってみたぐらいしかやっていません。

POP LOAD

私はバカです。自覚してます。でも、自分でバカだと思ってる人は、バカじゃないって知ってます？（宮城県　ELENA）　レーニン：自分でバカだと思ってるのは、バカじゃないって知ってます？　などということは、自分はバカではないと思っているんじゃないかと考えるのだが、どうか？

しかし、本当にプログラマーを目指したいのです。くだらないかもしれないけど、どうかお願いします。
埼玉県／D.S

A プログラマーといっても、ゲームもあるし、アプリケーションもある。さらに、ファミコンなどのゲーム専用機からパソコン、大型コンピュータ……まで、機種と目的によって言語も開発環境も異なっている。だから、プログラマーになりたいといっても、一概に論じることはできないのだ。

とはいえ、一般的には専門学校や理工系の大学に入って、基礎からマスターしていくのが普通。ファミコンなどの家庭用ゲーム機なら、ヒューマン・クリエイティブ・スクールとかエニックス・ゲームスクールといった特殊な学校も設立されているし、目的に応じて選択肢はたくさんある。

もちろん、独学で学んでプログラマーとして活躍している人もいるが、その場合は本が学校の代わりとなる。本を読んで、パソコンで実行し、結果を確認しながら知識とするのだ。実際、私の『マシン語ゲームプログラミング』からも多くのプログラマーたちが巣立っている。

ある程度まで理解できるようになったら、その知識をベースにソフトハウスでアルバイトをするとか、友人同士でゲームを作ったりして、実力アップを図る。ここまでくれば、ハッと気がついたときには、しっかりプログラマーしてる……だろう。

だけど、現在のレベルを想像すると、まだプログラマーは憧れであって、具体的な目標になっていないみたいだネ。その気にさえなれば、C言語やアセンブラが何かくらいは簡単に調べられる。これまでに、何冊くらいの本を読破したかな？　本当に本気なら、参考になる本をむさぼるように読むのは当然だゾ。

もっとも、プログラマーを「目指そうと決意した」とか「目指したい」というだけで、まだハッキリ「目指している」わけではないようだから、これから勉強をするのだろう。とりあえず、BASICをほんの〝ひとさわり〟から〝ふたさわり〟以上にするのが先決といえそうだ。

そのためには「最初に何をやったらいいのか？」ではなく、自分が「何をやりたいのか」を明確にすること。プログラム言語がテーマを決めるのではなく、テーマが言語を選択するのだ。

まず、BASICで不満を感じるまで使ってみる。できることは、たくさんあるのだから……。

Q **こんにちは、日高さん。この夏パソコンを買うことになり、PC-9801FAの3.5インチのほうの機種が欲しいのですが、カタログを見るとPC-9801FA/U2やPC-9801FA2といったものしか見あたりません。PC-9801FA2とPC-9801FA/U2の違いと、PC-9801FAの3.5インチの機種は売っているのか教えてください。もしもないなら、PC-9801FAに負けない性能の3.5インチの機種を教えてください。**
P.S.バカみたいな質問で、どうもスミマセン。
大阪府／POPCORN Ⅳ世

A これはもう自力で解決したようなもの。つまり、98シリーズの場合は、Uのつく機種が3.5インチという基本を知ればいいのだ。

ズバリ、PC-9801FA2とPC-9801FA/U2の違いは、ドライブが5インチ用か3.5インチ用かということである。

Q **私は、今度ゲームのためだけにパソコンを買おうと思っていますが、全くのシロートなので何を買っていいか、右も左もわかりません。PC-9801VM以降とか、PC-98シリーズとか本当にサッパリわかりません。それと、どれがおススメでしょうか？**

できれば98のなんかをセレクトしてください。あと、フロッピーの大きさはゲームのハコに書いてあるんですか？　本当にサッパリなので教えてください。

質問がシロートで、ハズカレーから名前etc.は書きません。スイマセン。

A 目的がゲームとハッキリしているし、とりあえず現行のPC-98シリーズ（FA,FS,FX,US,UF）から選ぶのが正解だろう。X68000やFM TOWNSという選択もないわけではないが、98はゲームの種類が最も多いから……ネ。

価格は、FA→FS→FX→US→UFの順で安くなっているが、USとUFは3.5インチ専用。FA/FS/FXは、5インチと3.5インチがある。どちらを選ぶべきか、将来的には3.5インチが主流といわれているが、まだまだ5インチユーザーは多いし、3.5インチを買って外づけの5インチドライブをつけるケース（あるいはその逆）も少なくない。操作性に焦点を当てれば、3.5インチということになるだろう。

なお、現在市販されているソフトは、ほとんどがPC-9801VM以降／要メモリー640Kバイト／要アナログディスプレイとなっているが、現行機種ではすべてクリアされていると考えていい。それより、マウスやハードディスクに対応したものが増えているので、できればこの２つも最初からそろえたい。

それと、ディスクのサイズ／対応機種については、質問どおりゲームの箱に示されているヨ。ゲームもそうだが、ディスプレイやマウス、ハードディスクなどの関連製品を購入するときも、必ず対応機種の確認をしよう。

Q **僕の父が、PC-9801のノート型パソコンを買ったので、ゲームをやってみようと思いました。しかし、ノート型のカラーでないやつなので、カラーディスプレイにつないでカラーでやろうということになりました。そして、ある店にいったところ、ノート対応とか、ノート用とか、そんなことは書いてないやつとかがありました。僕は初心者でよくわかりません。どういう**

表示のものが使えるのでしょうか。
日高大先生様、お教え願えませんでしょうか。　　広島県／原誠司

A　回答はするけど……サ、前にも書いたように〝大先生様〟はやめようナ。先生と呼ばれて喜ぶのは政治家だけだゾ。そんなことより、機種の型番を正確に書いておくべきだった。

さて、ノートパソコンでゲームをする場合だが、まずパッケージに「ノート対応」と書いてあるものを選ぶこと。それ以外のものについては、動かないと考えたほうが無難だ。

次に、カラーディスプレイにつなぐ場合だが、PC-9801NS/E,NS/Tならば、アダプターを使って接続することができる。アダプターは、各社から発売されているので、カタログを見て検討するといい。

■CRTパック：25,000円
日本電気（03-3452-8000）
■CRTパック：7,800円
エレコム（0723-62-7555）
■CRT Cartridge：9,800円
八戸ファームウェアシステム
（011-702-6681）

ただし、NやNSにはこのアダプターを装着できないので、本体型番がPC-9801N,NSだったら、残念ながら諦めるしかない。

なお、せっかくゲームをするならサウンドが欲しい……という場合には、八戸ファームウェアシステムから「FM Station」(39,800円)が発売されている。ついでに検討するといいかもしれない。

今月はプレゼント当選者の発表はなし。チョッピリ寂しい気もするけど、先月から始まった『燃える闘魂マシン語伝説Ⅰ』プレゼントがあるので、応募のほうは忘れないように……。

この本は、発売が予定より1カ月ほど遅れてしまい、7月末にやっと出版された。内容を想像させるハデな表紙（？）には、書いた本人もビックリ!! ぜひ、伝説のナゾに触れてほしい。

プレゼント（全4回）は、今回が2回目。そのあとは、早くも編集段階へとコマを進めた『燃える闘魂マシン語伝説Ⅱ』が待っている……予定だが、販売不振や道場閉鎖があれば、すべては予定で終わってしまう。

だから、そうならないよう応援をヨロシク!!

道場広報
'92.10月号

①98版『Quick C 2.0ゲームプログラミング』……アスキー発行
・C言語で『マシン語ゲームプログラミング』と同じゲームができる!?
・価格は3,800円（ディスク付き）
☆マル秘情報＝ついにTurbo C版の編集が開始された

②『燃える闘魂マシン語伝説Ⅰ』……啓学出版発行
・出たばかりでも、すでに大好評発売中!!
・プログラムは88版と98版が併載
・価格は2,000円

③88／98版『マシン語ゲームグラフィックス』……小学館発行
・ゲーム作成に必須のグラフィックテクニックが満載
・便利なグラフィックツールの入ったディスク付き
・88版＝3,900円、98版＝4,300円

④88版『マシン語マスターバイブル』……小学館発行
・I/Oポート〜メモリー構成〜ワークエリア〜DISK／サウンド／プリンター／RS-232C/CD-ROMコントロール……等々
・画面取り込み(FR/MR/MA2/FEは除く)が楽しいDISK付き
・価格は5,500円

⑤超高速多機能エディターアセンブラ『HIT-88』(VER.1.2)……88シリーズ全機種に対応
・入手方法
現金書留（または郵便小為替＋簡易書留）で2,000円を下記宛先へ（送料／消費税不要）
〒353
埼玉県志木市館　1-6-14-103
新日本プログラミング／日高徹
注：新日プロでは書籍の取り扱いはしていないので、①〜④希望の方は書店に注文を!!

道場破り募集！

この道場では、読者からの挑戦を募集中。ハード、ソフトに限らず、パソコンについてわからないことがあれば、はがきに書いて送ってほしい。宛先は「〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル4F㈱新企画社ポプコム編集部『Q&A道場』係」まで。『燃える闘魂・マシン語伝説』プレゼントも、同じ宛先まで。

無夢霧（ムムム）

別に風邪をひいたわけでもないのに、セキが止まらなくなることがある。ノドの奥がくすぐったくなって、どうしても「コホンコホン」を我慢することができないのだ……。

関賀秀夫（せきが・ひでお）は某中小企業に勤めるしがないサラリーマン。職種は営業だ。つまり製品を売るためにアチコチの会社を歩き回るのだが、数日前からセキが出始めてしまった。

黙っていても、時間がたつとノドがウズウズ……。こらえ切れずに小さくセキをすると、なおさら大きなセキをしたくなる。無理に大声で笑って、そのついでに「ゴッホゴッホ」とゴマ化そうとするのだが、これがまた不自然。しかも、ますますノドはくすぐったくなり、ついには少し話をするだけでゴホゴホ……。

風邪薬を飲んでも、抗生物質を飲んでも治らない。これでは仕事にならない……というわけで、近所のクリニックへ向かった。

医者は、吸入器を使ったりいろいろな薬をくれたが、セキは少しも止まらない。すでに闘病生活1週間だ。すると、あっさりと「では、薬を変えてみましょう」。おいおい、ちゃんと診断しているんだろう……ネ。

だが、セキはますますヒドくなる一方。医者は、今度は「もっと強力な薬にしてみますか」と、ワケのわからないことをいう。なんだか、人体実験みたい。

とりあえず、これで治りゃ救われるのだが、薬がもたらした効果は吐き気だけ。セキは出る出る、ゴホン、ロッポン……。

もうダメ。この医者は、口ばかりで頼りにならない。ワラにもすがる思いで、ビックスドロップをなめてみた。ノドがス〜ッと、セキが引く。オオッ、これはいい……というわけで、どんどんなめ続けると、あれほど止まらなかったセキがピタリ。

こういうのを特効薬というのだろう。以来、関賀秀夫はセキの恐怖から逃れることができた……のだが、次回の発病（？）では、なんと普通のアメ玉で治ってしまったのだ。この事実、あのダメ医者に教えてやりたい!?

POP LOAD
アンテナ売りという職業があるみたいなんですが、いったいどんなことをする職業なのでしょう？　気になって夜も眠れないス。（長野県　アリオス筋少）　レーニン：「アンテナ売り」というからには、アンテナを売っているのだと思うがのぅ。しかし、大槻ケンヂの歌詞はアホで楽しいな。

須田PINも推奨のアクション『ギミック』(残念ながらファミコンソフト)に、完全ハマリマクリの毎日を過ごしている団長で〜す♡　３面目のやどかりさんが倒せないよぉ。誰か助けて!!　ということで、『ギミック』情報もよろしく!(全く極私的依頼なので、探偵団での掲載も図書券プレゼントもなし。ホエホエ)

なんでもソフト探偵団

イラスト/くつぎ　けんいち

ゲームを愛する者たちよ、キミの成果を見せとくれ!!

聞き込み情報コーナー

ついにきました、『大戦略IV』情報。ラッピ〜。この日を待っていたのよ。ホホホ。腕に自信のあるダイセンリャキストは、これに続け!　自慢の技の報告をするように。OK?

レジオナル・パワーII

キャンペーンシナリオでなかなか攻略できない困ったチャンのあなたへ、３つの助言

(埼玉県/つるたろう)

その１：各シナリオの勝利条件ですが、マニュアルには「すべての惑星(同盟国は除く)を自国領にしなければならない」と書いてありますが、実際には全星間国家の首都星を攻略すれば、そのシナリオはクリアできる。

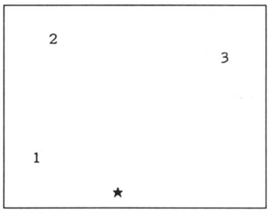
その２：艦隊は、艦隊戦用と惑星攻略用に分けたほうがいいと思う。艦隊戦用の船はミサイルが積んであるものを、惑星攻略用にはミサイルなしでビームの強い船を、という具合に。実際、艦隊戦の場合ミサイルが非常に役に立つが、惑星攻略の場合は、ビームのほうが有利だ(ミサイルは、はっきりいって邪魔)。

その３：各シナリオで、次の惑星をすべて攻略すること!
シナリオ１：フォー(ラヴィク国)、ドーラ(アリオス国)、マグナス(ルーガ公国)
シナリオ２：ザクセン(ミュゼル連邦国)、ファンスキー(イールゥ同盟国)、カウジリア(マートゥヤ神国)、ペガス(ルーガ公国)
シナリオ３：ラインクエス(キルフ国)、タドス(ヤイゼル連邦国)、モンテドール(ベネセン通商国)、スタルボーン(ネイタル連合国)、ドレル(レイオルフ国)
シナリオ４：リヌエード(パイリス連合国)、アルベルス(マナシス帝国)、リミア(マーチェン国)、ガルニーナー(ニー・トーラ国)、ベルンスキー(アルジャーノ国)、タンデェー(ドルトン統合国)、フージ(クアール国)
シナリオ５：ティラナナ(ヒュール国)、バリエントレ(ドルトン統合国)、エンスト(ルーガ公国)、シンマ(ヴェッセン国)、ミュー(ネイタル連合国)

ちなみに、この方法を使うと、研究開発をほとんどしなくてもいいハズ。ボディーとエンジンが３レベルあれば、十分。

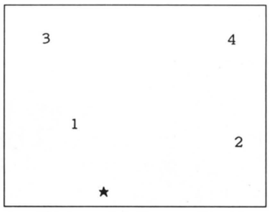
各惑星の大まかな位置

シナリオ１



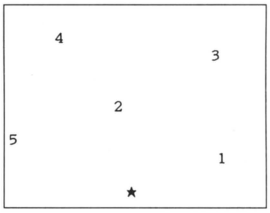
★：自国(以下各シナリオも同じ)、１：フォー、２：ドーラ、３：マグナス

シナリオ２



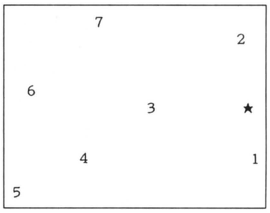
１：ザクセン、２：ファンスキー、３：カウジリア、４：ペガス

シナリオ３



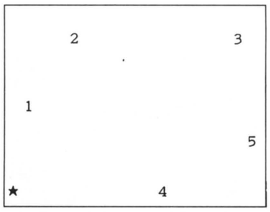
１：ラインクエス、２：タドス、３：モンテドール、４：スタルボーン、５：ドレル

シナリオ４



１：リヌエード、２：アルベルス、３：リミア、４：ガルニーナ、５：ベルンスキー、６：タンデェー、７：フージ

シナリオ５



１：ティラナナ、２：バリエントレ、３：エンスト、４：シンマ、５：ミュー

でもって、

つるたろうクンはなかなか詳しく調べてくれたみたいだね。ただ、若干意見の食い違いがあるみたいで、必ずしもすべてを認めたわけだけじゃない。惑星戦では、「ビームのほうが有利」とあるけど、ミサイルの開発を十分してないだけじゃないかな。まぁ、確認のしようがないから、ここは君の意見を採用してもいいけどね。
とりあえず、努力賞1,000円の図書券を贈る。(火星人キン太)

"疾風怒涛の、モンスターと戦利品アイテムの相関関係図!!
ドラゴンスレイヤー　英雄伝説II (PC-98)

千葉県／鈴木勝彦

戦利品のアイテムと、それを出してくれるモンスターとの関係を、表にしてみました。この表を利用すれば、どのモンスターを倒せばお目当てのアイテムが手に入るか、一目瞭然！

モンスター	アイテム
デスバード、チャンタラー、サンリーフ、インクラブ、羽竜、アシカサゴ、砂もぐら、コラド、レミングプラス、トータスマン、リザードマン、猛毒ナメクジ、バカラ、ガード、鋼鉄アリ、魔界僧	レスの葉
カイザー、トンキィ、レイチョウ、ビジョー、パワーアングル、ひげくじら	ヨシュアの目
ルンバット、アースワーム、ワームマスター、レミングプラス、スプラッシャー、怪魚、触手妖虫、プラムナドッグ、気功うさぎ、クラック、暗黒ガス、ワッパ、ヒューゲス、ゾリアード、リーゲル	気つけ薬
木人、サボン、ビルタラ、ホーボー、毒カヅラ、デオワト、チャンタラー、プランナ、ホログナ、ファンクス	毒消し草
ブードゥー、シャンシャン、レッドラット、ゴーリキュ、ポイズンガード、ダークリア、バッファー、ウィバー、ハイドール、ワームド	回復キノコ
杖使い、ダグニア、ギュード	バクヤク
ハンタークロー、ロングアージ、モーンガー、音操り、スラッシュ兵、妖魔火砲、甲殻亜人、ドウラン、くぐつ戦士、ドルナー、紅牙戦士、ザンオー、ユアーン	ビスナの実
雷娘、ザコン、ガンス、エビューン、メタルスチーム、海王騎士	レストナキノコ
イグナの使者、バレート、ブードゥー、モーンガー、ジーヘッド、グロル	ランプ
ニュート、ドラスト、浮遊王、毒鉱石、サイレントロード、プラムナクーン、護衛	キノコの王様
ブラックナイツ、ダダルカ、アクトス	密造酒
ヌカッチ、甲速虫	回復のよろい
ディゲンス、ドラストゴースト	賢者のゆびわ
邪神の仮面	たいまつ
炎の騎士	炎のやり
グロッグガード	いかづちの杖
タリス	氷の杖
ギャノア	杖のかけら
カザズーム	ビスのキノコ

でもって、

オミゴト！　もしかして全モンスターをフォローしているのかな？　この表で要チェックなのは、密造酒やレストナキノコなど、対ボス戦で有効なアイテムを落とすモンスターたち。これらは手に入りにくかったり高価だったりするからね。プレイ中のユーザーはぜひ参考にしてほしい。
鈴木クンには、図書券2、000円分をあげる。次の情報も頼むね。（不破淳郎）

グンジャーたちよ。オレたちの秘術を尽くした㊙戦略を、見てくれ！
大戦略IV

初めて『大戦略』モノ（？）に挑戦してみたら、ハマりまくり。はぁ。受験勉強さえなかったらな……。　（栗田誠）

高校の友だちと対戦やってます。電話代は、けっこう痛い（笑）。そのうえネットもやってますから。　（飛田孝幸）

軍事費は、こうして増やすのだ!!

僕が発見した巧妙な技を、披露しましょう//

まず、弾道ミサイルを発射できる兵器（スカッド、ランス、ATACMS）を購入してマップ2をロード／　そしてブルー陣営を選択する。そこで、購入した兵器を最前線に配置し、ゲーム開始後すぐに戦闘態勢にする。そののち、建物アイコンを選択し、座標X38、X48地点にある町をクリックすると、2時間ほどで弾道ミサイルで敵の司令部を破壊できるハズ。

ハハハ//　これで、15,000の軍事費を手に入れることができるのだぁ。

（京都府／太公望）

兵器ザックザクの技

いくらでも兵器が買えちゃうオイシイ技を教えよう／

まず、ユーザーディスクを２枚作ります（この２枚のディスクを仮に「Ｄ１」、「Ｄ２」と呼びます）。で「Ｄ１」を使ってゲームを始め兵器を買えるだけ買いましょう。ここまでOKですか？　さて、お次に、ユーザーディスクを「Ｄ２」と入れ替え、開いている軍管理コマンドの中の「軍団読み込み」の「Ｂ」を選び、すかさずユーザーディスクを「Ｄ１」と入れ替えます。

ね？　初めに買った兵器があるのに、お金は10,000ある／　これを繰り返せば、いくらでも兵器を購入できます。ホホホ。

（岐阜県／栗田誠）

隠しユニットを探せ

やはりありました、"隠しユニット"／「ヴァルキリーのようなもの」、「ガウォークのようなもの」、「バトロイドのようなもの」、「タイフーン」と、対艦ミサイルなどを装備していて、思いっ切り強力です／

といっても、じつは『エコロジーII』を使ってデータをのぞいてみて、この"隠しユニット"を発見したのですが……。情けないことに、"隠しユニット"の出現の仕方は知りません。シクシク。誰か、見つけてくれるコトを願っています。

（東京都／飛田孝幸）

でもって、

資金が乏しくて、買いたい兵器が買えないものね。でも、太公望クンと栗田クンの技を使えば、合わせ技１本！って感じ。経験値は買えないから実戦経験を積むのを忘れるな。図書券２、０００円。
もう１つ。強力なユニット、使ってみたい！　しかし、肝心のユニットの出し方が不明では情報として不完全だぞ。飛田クンには図書券１、０００円分だ。（プラトン森石）

ウラ技小技 乱れ打ち Vol.3

ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II (PC-88)

このゲームには、サブシナリオがいくつか用意されているみたい。最後の章、スエルの町の奥には、１万ＧＰで船旅を楽しむことができるシナリオがあるのです。僕が発見したのは、コレだけですが、ほかにもきっとあると思いますので、皆さんも探してみてください。

それと、いきなりエンディングを見る裏技も見つけましたので、ついでにご報告を。『英伝Ｉ』を立ち上げて、オープニングが終了したところで、『II』の起動ディスクをドライブ１に入れて、リターンキーを押す。ね？　エンディングが始まったでしょ。

（北海道／ルパンＩ年生）

ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II (PC-98)

ＨＰ、ＭＰすべて回復するお得な場所を発見しました。エルアスタのアトラスが使っていたベットがそれです。

（埼玉県／清水陽介）

ソードダンサー

いきなりすべてのモンスターと戦うことができるスンゴイ技がありますよ。

まず、セーブしていないユーザーディスクのまま、「モンスターアタックモード」を選ぶ。と、「全モンスター登場バトルモード」（？）がスタート／　ただし、自分のキャラの能力値が最大値になっているので、ダメージを受けることがなく、ちょっとつまんないかも……。ただし、これから出会うであろうボスキャラの攻撃パターンを研究するには、役立つと思います。

（千葉県／鈴木勝彦）

ポニオン (PC-98)

グラフィック部分だけ抜粋したものを見るモードを発見／

まず「ＥＤＩＴ」して、９面や19面、29面……とにかく末尾の数字が９の面をロードします。で、なにもせずに、その面をセーブ。それから「ＥＤＩＴ」から抜けて「ＳＥＬＥＣＴ」しましょう。さっきはなかった十字キーのような妖しげな記号が、画面上に出現しているハズ。それにカーソルを合わせてクリックすれば、"グラフィック抜粋モード"がスタートします。

ホッホッホ。すごい。

（東京都／細川直樹）

ウルティマVI (FM TOWNS)

タイトル画面が出ているときに、テンキーを押してみてください。"サウンドテストモード"（10曲ぐらい聴ける）がスタートします。

（岐阜県／鎌野淳之）

お題にズバリ答えよう!!

読者の逆襲

敏腕ライターが出した難題に、読者がみごとに答える！　今回挑戦状を叩きつけたのは、ご存じ火星人キン太。さて、読者のお手並み拝見といこうか。

今回のお題は、おもしろくなかったのかな。ちょっと応募が不調だったね。とくに「揚陸艦の使い方」のほうは、ほとんどなかったもの。占領可能な状況と具体的な方法をレポートしてほしかったんだけどなぁ。「設計データ」も使うのが有利な状況など、詳しいものがほしかった。つるたろうクンは、うまくまとめてくれたので、図書券1、000円分、あげる。（火星人キン太）

お題！

コンチワ！　火星人キン太です。僕は今、「レジ・バーII」にハマってるんだ。そこで、みんなに2つ問題を出したい。
その1．惑星戦で、揚陸艦を使ったうまい占領の仕方を教えてほしい。その2．新艦の、使える設計データを送ってほしい。
以上、2点。手ぐすね引いて待ってるからね。

火星人キン太さんのお題に、答えましょう！

私の使っている新艦のデータは、次のとおりです（というか、これで十分だと思います）。どうです？　なお、揚陸艦を積んだ艦は造っていません。

•中型惑星攻撃艦

ボディーレベル：2
エンジンレベル：2
ビーム威力：40
シールド能力：200
艦載機数：0
フィールド兵器：なし
移動速度：41
燃料積載量：8,000
航続距離：1,600
レーダー能力：24
ミサイル：0
建造費用：1,480
設計費用：14,800
建造期間：10
設計期間：50
必要資材：480

•中型空母戦艦

ボディーレベル：2
エンジンレベル：4
ビーム威力：80
シールド能力：200
艦載機数：40
フィールド兵器：なし
移動速度：28
燃料積載量：11,000
航続距離：1,339
レーダー能力：7
ミサイル：50
建造費用：6,048
設計費用：60,480
建造期間：18
設計期間：90
必要資材：2,808

•大型迎撃戦艦

ボディーレベル：4
エンジンレベル：4
ビーム威力：80
シールド能力：320
艦載機数：0
フィールド兵器：なし
移動速度：41
燃料積載量：15,600
航続距離：1,776
レーダー能力：42
ミサイル：100
建造費用：6,100
設計費用：61,000
建造期間：20
設計期間：100
必要資材：2,100

•高速巡洋戦艦

ボディーレベル：3
エンジンレベル：5
ビーム威力：100
シールド能力：400
艦載機数：0
フィールド兵器：なし
移動速度：60
燃料積載量：12,000
航続距離：1,600
レーダー能力：51
ミサイル：0
建造費用：6,342
設計費用：63,420
建造期間：21
設計期間：105
必要資材：1,932

（埼玉県／つるたろう）

超音速のQ&A

悩めるゲーマーたちを救う、ありがた〜いコーナー。今、話題の『卒業』についてさまざまな質問を、ジャパンホームさんにぶつけてみた。

Q『卒業』にハマっている私ですが、ちょっと質問があります。

まず……。魅力品位が高いと、生徒は卒業後結婚してしまいますが、はたして先生（プレイヤー）と結婚する、なんていうコトは、あり得るのでしょうか？　あるのなら、その方法を教えてください。

次は……。生徒たちは、ときどき〝アルバイト〟に手を出しますよねぇ。僕は、高城と新井がおミズ系のバイトに励むのを見たんですが、ほかの3人（とくに加藤）はこうしたいかがわしいバイトをしたりするんですか？

以上。高校教師にはあるまじき質問ですが、教えてください。よろしくお願いします。

（滋賀県／岸本克樹）

A　そんな考えをいだくとは、まったく、模範的な高校教師だこと(笑)。ということで、早速岸本クンの質問に答えよう。

答えその1：先生(プレイヤー)と生徒の結婚は、あり得ます！　ただし、結婚を導き出す諸条件は、けっこう厳しいですよ。好感度はなるべく高く保つことはもちろん、ほかのパラメーターの数値も複雑に関係してきますから、ちょっちこのイベントと巡り会うのは、ムズイかも。頑張ってください。あと、ほかにもオモシロイエンディングが用意してありますので（フフフ）。

答えその2：志村、中本、加藤のアルバイトについて。加藤は、おミズ系のアルバイトに精を出すコトはありません。あしからず。ただし、中本はSMクラブの女王様、（前々号の「美ゼミ」で掲載済み）志村は超過激なことにソープ嬢（！）として働いたりします。志村については、これまた、諸条件がそろうこと難しく、発生率はとっても低い。岸本クン、ガンバだ!!

（ジャパンホームビデオ　萩原さん）

今月のお題！

今月は、ベストソフト30でも上位にランクインした、超注目株『大戦略IV』について。新人ライター、プラトン森石が登場。

攻略法の連載をスタートしたプラトン森石だ!!

全国のダイセンリャキストに告ぐ。私を感心させる。戦略レポートを送ってくれい。探偵団宛に、裏ワザ情報も届き始めたことだし、相当な数のレポートを送られてくることだろう……。ヒヒヒ。楽しみだ。

私の期待を裏切るなよ！

視力300%にして熟読のコト

探偵団のおきて

ビッグなゲームがないせいか、ここんとこちょっぴしパワーダウン気味。来月号は、ハワフルに、ドラマチックに、迫ってやるぅ〜。ということで、みんな、ヨロシク！

尚、当探偵団の報酬制度については、下の「おきて」を参照のことよ。

1．情報を発見したら、はがき（封書でも可）に記入し、ポストにポ〜イッ！　氏名、年齢、そのゲームの機種名も忘れずに。

2．掲載された情報には、豪華プレゼントを進呈！　ま、選に漏れた人にも、気まぐれでステキな贈り物をする……、てなことがあるかもしんないんで、ドシドシ送るのコトヨ。

3．掲載された“今月のお題”宛の情報には、上記図書券のほか、出題者から愛のこもったプレゼントをあわせて進呈。期待ネ。

SOFTHOUSE EXPRESS

Oct. 1992

新学期、張り切ってる？ いつまでも夏休み気分じゃダメだぞ。ソフトハウスエクスプレスもデザインを一新して、今まで以上に楽しい情報をお伝えしていくぞ！

価格は特別な表示があるもの以外は税別価格です。

NEW SOFT CALENDAR

9月8日～10月中発売予定の新作情報

発売日	ソフト名	ソフトハウス	機種	価格
9/11	ティラムバラム	ライトスタッフ	PC-9801	9,800円
9/11	ギディ2（18禁指定）	ハート電子工業	PC-9801	7,800円
9/12	GAGE	M.N.M.Software	PC-9801	9,800円
9/15	Super D.P.S.	アリスソフト	FM-TOWNS	6,800円
9/18	シヴィライゼーション	マイクロプローズ	PC-9801	12,800円
9/18	ディスクステーション98#17	コンパイル	PC-9801	2,980円
9/18	Ms. DETECTIVE	データウエスト	FM-TOWNS	12,800円
9/21	雀ジャカ雀	エルフ	PC-9801	7,800円
9/22	電撃ナース	カクテルソフト	PC-9801	8,800円
9/25	モンキー・アイランド	ビクター音楽産業	FM-TOWNS	9,800円
9/25	満開電飾II	ビクター音楽産業	PC-9801	9,800円
9/25	ミスタープロ野球PERFECT	T&Eソフト	PC-9801	12,800円
9/25	F-29	イマジニア	PC-9801、TOWNS	12,800円
9月下旬	東京仮面舞踏会	ブラザー工業	PC-9801	4,500円(税込)
9月下旬	電脳美女文庫	ブラザー工業	PC-9801	2,000円(税込)
9月下旬	ベストプレーベースボール新データ版	アスキー	PC-9801	9,800円
9月下旬	テニス・テニス	日本ソフテック	PC-9801	未定
9月下旬	ごくらく天国巨桃の塔之巻	ソフト屋しゃんばら	PC-9801	未定
9月未定	機甲師団II	アートディンク	PC-9801	10,800円
9月未定	轟II	ウルフ・チーム	PC-9801	未定
10/9	ドクター・ブレイン　パズルの城	シエラオンラインジャパン	PC-9801	9,800円
10/20	ディスクステーション98#18	コンパイル	PC-9801	2,980円
未定	OVERTAKE	ズーム	X68000	9,800円
未定	魍魎戦記　摩陀羅	工画堂スタジオ	PC-9801	未定
未定	スペルクラフト	アスキー	PC-9801	未定
未定	パワーシンガー	システムサコム	PC-9801	9,700円

はみだしソフトハウス情報

HOT・Bからのお知らせ！

事務所移転のため、ユーザーサポートの電話番号を変更しました。フランス生まれの不思議なパズルゲーム『7 COLORS』体験版についてのお問い合わせは、下記まで。

Tel.03-5800-5824

マイクロプローズ

マイクロプローズ10周年特別企画、限定版『F-15 ストライクイーグルIIPlus オリジナルディスク／湾岸戦争シナリオ』（12,800円、税別）が発売されている。さらにうれしいことに、パッケージ内にはおまけの『F-19』体験版ディスクも入っているぞ。数に限りがあるので、フライトシミュレーターファンはお店に急げ！

ソフト屋しゃんばら

『水龍士外伝　月龍の山』攻略本ができました。ご希望の方は「攻略本希望」と明記のうえ、下記まで現金書留でお申し込みください。1部1000円（送料とも）です。
〒662 兵庫県西宮市丸橋町8-28
西宮丸橋郵便局止め
ソフト屋しゃんばら「水龍士外伝 月龍の山攻略本」係

INFORMATION BOX

■アレンジャーズ4th オーケストラによる ゲーム音楽コンサート2

日時　9月15日（火）14:00開演
会場　渋谷東急Bunkamuraオーチャードホール
料金　S席3,000円　A席2,500円
問　日本アレンジャーズ協会
TEL.03-3498-1719

■Ms.DETECTIVE ファイル#1 「石見銀山殺人事件」発表会（データウエスト）

日時　9月15日（火）　14：30〜15：30
場所　東京　富士通プラザ秋葉原

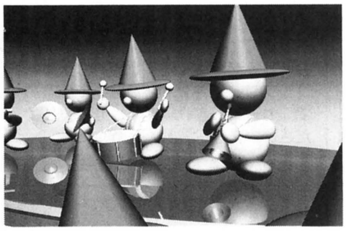
ウワサの実写ＡＶＧの発表会。主演の中村こずえちゃん（超カワイイ）も来るぞ。ダイジェスト版プレイコーナーで、ひと足お先に『Ms.DETECTIVE』を体験しよう！
問　データウエスト　TEL 06-968-1236

■NECパソコンフェア'92 知球大探検

・東京会場
日時　10月29〜31日　10:00〜18:00
会場　幕張メッセ
・大阪会場
日　12月11〜12日　10:00〜17:00
会場　インテックス大阪
・名古屋会場
日　12月18〜19日　10:00〜17:00
会場　吹上ホール
いずれも入場無料。セミナー同時開催。初心者から上級者まで、ビジネスにもパーソナルにも役立つ新しい提案がいっぱい。実際にパソコンにさわりながら楽しめるコーナーもたくさん用意してあるぞ。

■CG作品コンクール作品募集！

Sapporo Multimedia&CG'92ではＣＧ作品コンクールへの参加作品を募集する。オリジナリティーあふれる内容であれば、テーマは自由だ。締め切りは11月17日。詳しいことは来月のＣＧ相談室でお知らせする。今のうちに構想を練っておくべし。
問　Sapporo Multimedia＆CG'92実行委員会
TEL.011-210-9221



第4回努力賞受賞作品　仁尾昌克

アラスカンマラミュートG.C. 発表会は大盛況（ホームデータ）

去る8月2日、大阪のJ&Pテクノランドにて『アラスカンマラミュートG.C.』特別キャンペーンが行われた。特設会場では、大型プロジェクターでゲームデモが上映され、またマッチプレイトーナメントには多くの人が参加した。

CD INFORMATION

新学期が始まったけど「夏休みはよかった、はぁ〜」なんてタメ息ついてちゃだめよん。ゲームミュージックは今月も元気！　さぁて、いってみようかぁ。

NECアベニュー　2,800円（税込）　9月21日発売

ドラゴンナイトIII コンプリート・サウンドコレクション

美少女ゲームの域にとどまらずグラフィック、ゲーム性ともに高い評価を受ける『ドラゴンナイトIII』。ゲーム自体の人気もいまだにさめないが、サウンドのほうでは全35曲からなるPC-98版のオリジナルサウンドの完全収録版が出るのだ！　さらに５章からなるフルアレンジバージョンもカップリングされる。まさに完璧版の名に恥じない内容だね。そのうえ、30cm×30cmの原画ピンナップもついてくるぞ。『ドラナイ』ファンは絶対買わずばなるまい！

アポロン　2,600円（税込）　発売中

アクアレス

X68000のロボットアクションゲーム『アクアレス』。ゲーム自体のウリはなんといってもキャラクターグラフィックだが、サウンドの完成度もなかなか高いぞ。たんなるゲームサウンドというよりは、映画のサントラのような雰囲気が感じられるほどだ。CD化に際しては実力派アレンジャーT.K.Gulliver氏を起用。このCDのオープニングに彼のアレンジおよび演奏による３曲を収録。全体を通しては、ちょっとメタルっぽい仕上がりになっているぞ。

ポニーキャニオン　1,500円（税込）　9月18日発売

達人王

ゲーマーたちをアツくさせたシューティングの名作『達人』。それが『達人王』となって、さらにパワーアップして登場だ！　サウンドのほうも当然期待していい出来だ！　東亜プランの新音源を使った迫力あるオリジナルサウンド、S.E.コレクションに加え、エレクトリックバイオリン奏者中井一朗、ギター奏者の棚部陽一で構成されるデュオSPYによるアレンジバージョン「HEAVY LONG」も収録。また有名スタジオミュージシャンも数多く参加しているぞ！

キングレコード　2,800円（税込）　9月26日発売

コナミ・ゲーム ミュージック・コレクション

コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクションのシリーズも、早いもので第５弾だ。今回はアーケードゲームの３作品をフューチャー。『アステリクス』32曲、『サンセットライダーズ』24曲、そして『ヘクション』が10曲だ。そして気になるのがオマケの３曲。これは聴いてみてのお楽しみかな。これらのゲームはとくに海外でヒットしたもの。サウンドも、やはり高い評価を受けているとか。恒例となった開発者によるライナーノーツもあるぞ。

ソフトハウス通信

アートディンク
『機甲師団II』の開発も佳境に入り、ふと気がつくとエアガンを乱射している毎日です。そうそう、もうじき発売の『ビッグオナー』TOWNS版は、ゴルフコースを256色で描いているので、とってもきれいです。ぜひ見てください。PS．買わんと撃つぞ～。

アスキー
ああ、もう9月か。今年度上半期もいよいよ終わることであるな。
さて、9月末には『ベストプレーベースボール』98版が最新データで発売されます。6月末時点の選手データでプロ野球をシミュレート！　TOWNS版ともどもよろしくお願いします。

アリスソフト
『闘神都市』シリーズの新作は、どんどん大きくなって(遅れて)年内は発売は難しくなりました。ゴメン。年末の期待のソフトは!! 『DALK(ダルク)』
内容に関しては次号でお知らせできそう。まったくのNew Typeです。
＜長谷川＞

アルシスソフトウェア
制服を着た学生さんたちが街の中を歩き回るようになり、蟬時雨もだんだんと聞こえなくなりました。もうすぐ、エアコンのきかない部屋の中を抜け出して、車の中へ逃げ込まなくてもよくなるのかな？　でもあと1カ月は暑い日が続きそうだなあ。いやだな。

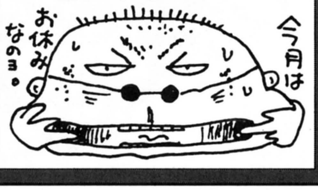
イマジニア
夏休みも終わり、気分一新という感じですね。さて今月はお待ちかねの98ソフト『F 29』の発売です。なんと98ソフトは去年の12月に『レミングス』を発売して以来の10カ月ぶり。98では考えられないスピードを持つフライトシミュレーターです。とにかくすごい。

ウルフ・チーム
あ～ん。長い夏休みも終わって、一気に疲れが出てきちゃってるこももです。でも、楽しみはまだまだこれからよ！　これからどんどん涼しくなって夜が長くなると、SLGの季節♡ウルフ・チームの新作『轟II』が、あなたの夜を興奮させるよ！　＜こもも＞

エグザクト
予想はしていたけど今年もやっぱり夏がなかった。仕事仕事……ああ、肌が白ぃ。まっ黒に日焼けした君、皮膚ガンが待ってるよ。遊びまくった君、変な病気にかかってるよ。や～い、やい。はぁ仕事でもしようかな。『エト・プリ』発売まであと1カ月（の予定)。

エス・ピー・エス
『棋太平68K』をご愛用の皆さんへSPSのP子ちゃんからとっておきのモード大公開!! 『棋太平68K』のFDを入れて、PKOのキーを3つ同時に押しながら立ち上げてみてね。何かが変わる〝おちゃらけモード〟!　存分にお楽しみください。

エニックス
ちわーす。暑いっす。スゲー暑いっす。だけど私の家にはクーラーがない！捨てたのだー。ワァー失敗した。クーラーが体に合わないと思っての軽はずみな行動が……。発売が延びています『ホーリーナイト』ですが、スタッフ一同額に汗かき頑張っています。

EPIC・ソニー


M.N.M. Software
ガゲでもなくげえじでもない!! そう、『Gage(ゲイジ)』、いよいよ発売だー!! 買わなきゃ、M.N.M必殺仕事人がサーベルくわえて奇襲をかけちゃうよ。買って、おもしろいアンケート回答をくれた人にはなにかあげよう……ってウソ。とりあえず買って。

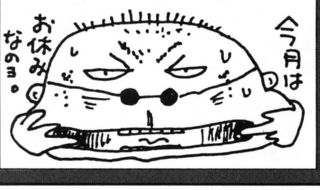
エルフ
エルフの新作ソフトは9月21日発売の『雀ジャカ雀』。字を見てわかるとおり、麻雀ソフトなのです!! ちょっと驚いたでしょ？　エルフ初の麻雀ソフトとあってはやらずにはいられない。開発も佳境に入ってきました。きっとあなたをうならせるソフトになります！

ガイナックス
TOWNS版への『ナディア』の移植が決定しました。もちろんTVそのままにナディアたちがしゃべる予定。ナディアファンには涙ものの1作になるはず。また、98版の『プリンセスメーカー2』も製作快調！　11月号では原画ではなくCGをお見せできるかも!?

グレイト
9月だっ！　NFLが始まるぞ！プロ野球も大詰めだっ！　そしてっ、お気楽ジャジャ馬美少女戦隊SLG、『国立機動戦隊RIPSV』の発売だっ！さらにっ、年末にはあのマイティ祐希子が帰ってくる！　そう、『レッスルエンジェルスII』開発スタート！

クレソフト
わーっっ！　もう忙しいぞっ。今年はなんでこんなに忙しいんだ。忙しいのになかなか進まないのはどーして？作品の規模がどんどん大きくなるからですね。できてるのは『FQ』のCD原盤だけ。『ファーストクィーンIII』は、しばらく待ってくれ。　＜呉＞

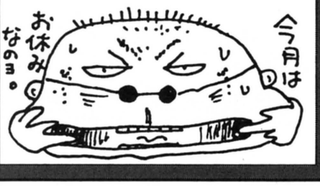
グローディア
長かった夏休みも終わって、そろそろ新学期のペースにもなれてきた頃かな？　ところで、グローディアは最近ますます気合いが入っているぞ！　なんてったって新作の発表が迫ってきているからね。だからみんなも気合い入れて待っててね。ジェーンでした。

ゲームアーツ


光栄
中高生の意識調査では、ゲームをしてる時間を無駄だと考える人が半分以上もいるそうですが、光栄ゲームはそんなことはありません。「教育と娯楽の融合」。難しいテーマですが、光栄は挑戦し続けます。ということで『エアーマネージメント』、おススメです！

工画堂スタジオ
当社のCGデザイナーがパジェロを買った。2年ぐらい前から買う買うといい続け、この夏ついに購入した。V 63000ってやつでなんだかすごいらしい。夏休みはどっかドライブへ……というはずだったが、新作の仕事が目白押しで休みどころではないらしい。あぁ残念。

コスモスコンピューター
TOWNSユーザーの皆様、お待たせいたしました。『レジオナル・パワーII』の発売日が決定しました。なんと9月11日!! そう、あと3日後で一す（ちゃんと8日にポプコムを買ってくれたかな？）。TOWNS版、CD-ROM、9,800円、買ってね。

コナミ


コンパイル
9月18日発売の『DS98＃17』ではなんと大人気AVG『レディBONO!!』が完結するんだ。全国1千万人のBONOファンは、「終わったらイヤだ」のはがきをどしどし送ってください。来春発売予定の『魔導物語A.R.S』は発売延期になりました。ごめんなさい。

G.A.M.
秋の野郎は、何をしているんだ。夏にこれ以上デカイ顔をさせるなよ！ということで、残暑の厳しい最中、皆さんいかがお過ごしでしょうか？　我が社は移植だなんだと忙しい毎日。ということは、『沈艦』X68版や『バトル』X68版／TOWNS版は、今秋発売か!?

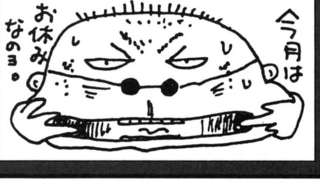
ジェネラル・サポート
POPCOM読者の皆様、残暑お見舞い申し上げます。夏休みは終わったというのに暑い日が続きますが、体調を崩さないように気をつけてください。
さて当社では、『グロス・ドイッチュラント』に続く新作ゲームの開発がスタートしました。ご期待ください。

シーツゥワールド
ふぅー。毎日暑い日が続いておりますが、いかがお過ごしですか？　学生の諸君は、再び学校が始まり、気分はサイコー！　なんてことないか。夏休み中、『アーリーキングダム』が頭から離れなかったキミ！　あなたはエライ！次は通信バージョン。ヨロシク。

シエラ オンライン ジャパン
そろそろ気候のほうも秋の気配となってまいりました今日この頃ですが、皆様、いかがお過ごしでしょうか。というワケで、そろそろ出るかな？　98版で予価9,800円（税別）のアレは、ねぇ、ドクター、どぉかな???

システムサコム
皆さん、夏休みも終わり2学期の始まりですね（しかし今は、7月の下旬である……)。今年の夏は異常に暑かったですね。夏バテは、しませんでしたか？　なにはともあれ、夏バテせずに過ごせればなによりですね（文章めちゃくちゃやんけ……)。

システムソフト
『マスター・オブ・モンスターズFINAL』を開発中です。
『マスター・オブ・モンスターズ』シリーズの最終進化。シナリオ、システムともに最高の自信作です。11月下旬発売予定。ご期待ください。

シャープ


シンキングラビット
残暑厳しい中、皆さんはどうお過ごしでしょうか？　さて、今回は『倉庫番』フリークに朗報です。このたび、他社発売で文豪用とスーパーファミコン用の『倉庫番』が登場します。どこまでも広がる『倉庫番』の世界に乞うご期待!!

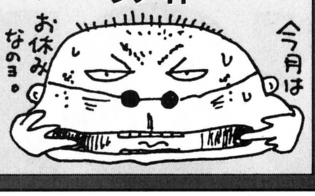
ズーム
ファンクラブ会報第3号が発行となりました。ワーイ、パチパチ。が、しかし、転居先不明で戻ってきてしまった会報がけっこうあるのです。お心当たりの方は、どーか、ご一報くださいな。F1ファンの皆さん（そうでない人も)、ズームはなんとアレ…

スタークラフト
現在、『マイト　アンド　マジック』シリーズの最新作『クラウズ・オブ・ジーン』を開発中デ～ス！（PC-98。発売は今年末を予定）乞うご期待!!

ソフト屋しゃんばら

本当にお待たせしました。『ごくらく天国巨桃の塔之巻』、今、最終段階に入って頑張っています。ますます明るく色っぽく、グラフィックもシステムもパワーアップ。待っていてくださいね。『水龍士外伝　月龍の山』の攻略本、1部1,000円でお分けしています。

ツァイト



T&Eソフト

『ミスタープロ野球PERFECT』が、9月25日に発売になります。何度も変更があってごめんなさい。でもそのぶんリアルさは抜群。季節は少し遅いけど、缶ビール片手に観戦したくなっちゃうぞ。しかも監督に口出しもできるのだ。思い切り楽しんでくださいね。

TGL

楽しかった夏休みも終わってしまいましたね。生活のリズムは戻りましたか？　2学期は大事な時期。皆さん、体調に気をつけて頑張ってくださいね。
まぁ、たまには『ソードダンサー』で息抜き（笑）しましょ。『増刊号』のための練習も兼ねて、ね。クスクス。

ディー・オー

ディー・オーFM　TOWNS大行進！　きれいなビジュアルにきれいな音、う～ん、最高です。PC-98ユーザーの皆々様にもとっておきの情報を用意していますよ。ついに『ブランマーカー2』の発売が決定!!　そのほかにも年末に向けて、超大型新作開発中!!

データウエスト

もーすぐです。『Ms. DETECTIVE』は今月18日の発売だ。さらに15日14時30分から富士通プラザ秋葉原で発表会を行います。主演の中村こずえ、このプロジェクトの核、藤田和男も参加しますので、ぜひ来てください。オリジナルサンバイザーのプレゼントもあるよ。

日本クリエイト

皆様お待たせしました。新感覚のインタラクティブ・ムービー『魔京伝』が発売しました（パチ、パチ）。スタッフ一同が自信を持ってオススメする『魔京伝』の世界を十二分に味わってください。まだ手に入れてない人は、今スグお店に買いに行こう。

日本ソフテック

いやー、楽しかった夏休みも終わってしまいましたね。休みボケしてませんか。暑さに弱い私は、涼しい秋が近づくにつれて絶好調。
社内は、年末商品で、大忙しだけど、その前に今月末には、『テニス・テニス』の発売が待ってるよー。

日本ファルコム

『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』のOVAがいよいよ10月に発売。キャラデザインはなんと石川賢だ!!　オリジナルとはまたひと味違う魅力を持つセリオスの活躍をお楽しみに。『イースII』のビデオも順調に制作進行中です。ついにお待ちかねのリリアの登場だ！

バーディーソフト

先日、レッカー移動されてしまいました。自分が止めていたところにほかの車が止めてあるのには驚き！　でした。
さて、新作『My eyes！』は海洋モノのアドベンチャーです。海洋モノって？　それはプレイしてからのお楽しみということで……。　＜秋　正樹＞

ハート電子産業

今回、とくに続編要望の声が多かった『ギディ2』が、9月11日の発売と決まりました。人気の女の子がさらに増え世界もお話も充実。『ギディ1』の女の子に加え、西太后、小野小町など多くの女の子との出会いと語らいとロマンが待ってまーす（18禁指定です）。

パック・イン・ビデオ

8人の女の子が登場するビリヤードゲーム『ハスラー2055』（PC-98版）好評発売中です。ストーリーモードで8人を相手に、スリリングなゲームに勝つと、感動のエンディングが見られるのだけど……。どう？　ビリヤードって思考力使うけど、おもしろいよネ。

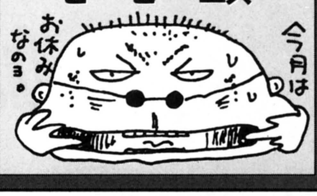
ハミングバードソフト

ロードス島名産『福神漬2』、もう食べてみましたか？　『ロードス島戦記』を持っていなくても、誰にでも手軽に遊べるところがいいよね。今回は、ぐんと中身が濃くなっているのに、あいかわらずの低価格。4,800円でこんなに遊べていいのだろうか……。

パンサーソフトウェア

発売まであと1カ月程余りとなった『レッサーメルン』TOWNS版。当社初のCD-ROMソフトとして、バリバリ気合いを入れて調整中です。TOWNSユーザーには、久しぶりのドラマチックRPGとなるはずです！　10月上旬の発売を期待してネ。

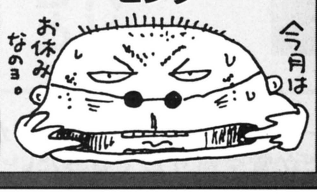
ビー・ピー・エス



ビクター音楽産業

『クラシック・ロード名馬年鑑』を作ることになったぞ。ついては、自慢の名馬が収められたデータディスクをコピーして、送ってほしい。厩舎名を決めて、名勝負（何年のどのGIか）、その馬に対する思い入れ、住所、氏名、年齢、職業、水着の写真を同封のこと！

ビング



風雅システム

『アマランスII』をやっと送り出せました。待っててくれた皆さん、すみませんでした。で、発売を終えると、そこは秋。「夕月や、残る暑さを払う風」というわけで、冬に向けて全開していますので、乞うご期待（死語）！
あなたの風雅システムから……。

フェアリーテール

ティーンエイジユーザーのためのHOTなソフト作りを目指すカクテル・ソフトから、またまたパワーいっぱいの作品が登場いたします。その名も『電撃ナース』!!　主題歌CDがついて8,800円という電撃価格で、9月22日に発売されます。みんな買ってネ！

富士通

10月に『アドバンテージテニス』が発売されます。キャラクターの動きがスムーズで、サンプリングした効果音も臨場感を盛り上げてくれます。試合に勝ち進んでいくと自分の能力も上がっていくという、RPG的な要素も。人間対人間の対戦プレイも可能です。

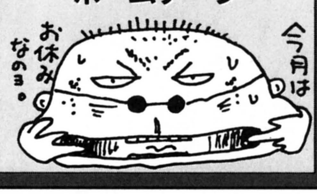
ブラザー工業

最近、F1に負けず劣らずの人気を博してきた、アドベンチャーラリー。9月1日、いよいよパリー北京がスタートしました。と、くれば『スペシャルステージ～パリ・ペキン・シルクロードの幻～』。じつにタイムリーなコースデータを同時発売！　これで気分は好！

ボーステック

当社のスーパーファミコンのブランド名は「クエスト」です。今度リアルタイムシミュレーションRPGの『オウガバトル』という、すごいゲームを出します。知っていたかな。
パソコンのほうのブランド名は「ボーステック」ですが両方同じ会社です。

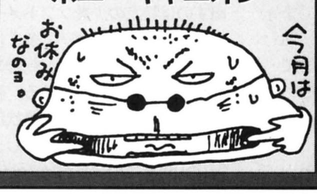
ホームデータ



HOT・B

〈お知らせ2〉1.会社が引っ越ししました。旧事務所とは近いのですが、不二は一度も引っ越したことがなかったので楽しかった！　2.『7 COLORS』体験版を引き続き差し上げていますが、受付Telが03-5800-5824に変わりました。担当は藤原まで！　＜不二＞

ポニーキャニオン



ポニーテールソフト

ハイレグ水着の夏も過ぎ、季節は秋へ……。秋といえば、TOWNSの新製品が出そうな噂もチラホラと、というわけでTOWNSの情報です。やっと『ポニオン』が完成し、現在発売中だよん。TOWNSを持ってる人も、今から買う人も、みんな買ってね。

ホビージャパン

昨年の鈴鹿では、バカ2人がセナに旗を渡していたが、今年はああいう悪人に対して厳しい処罰をしてもらいたいものだな。「セナに会いたい」などとほざいて、レースをそっちのけで追っかけをするバカもなんとかしてほしいものだ。頑張れパトレーゼ。

ポプコムソフト

今秋発売を目指して汗だくの開発スタッフに、ちょっと聞いてみた。
「え～、ニュース？　そうだな、ビジュアル・シーンがすご～く増えたよ。楽しみでしょ？＜マジョーン艦発見＞イベントとか＜結婚＞イベントとかね。期待しててほしいな」とのこと。

マイクロキャビン

今月の記事、皆さん見ていただけましたか？　うちの新作ソフト『エルムナイト』は、かなり力入ってます！はんぱぢゃないんだよ～ん。メインデザインの柳島をはじめ、スタッフ一同開発に励んでいます。これからのポプコムさんの紹介記事は要チェック！

マイクロプローズ

スーパーヒットになりそうな『シヴィライゼーション』の発売をひかえて、ドキドキワクワクの当社社員。秋はビッグタイトルの目白押しなのでみんな大忙し。マーケティング部にはクリエイティブスタッフが入社。今までとは違った楽しいPOP類をお見せします。

ライトスタッフ

『ティラムバラム』いよいよ登場!!　いやぁ、開発室から朝晩問わず聞こえていた絶叫と悲鳴が、ようやく報われますねぇ。え、辛くて悲鳴を上げてたんじゃない？　開発のAさんいわく「ふふ、ユーザーの恐怖に歪む顔が見えるようじゃ」だって……。これっていったい？

リバーヒルソフト

PC-98シリーズ新作、キャラクターが全部女の子RPG『プリンセス・ミネルバ～姫のわがまま大冒険～』。夏休みが終わり、海焼け、山焼け、助手席焼け、酒焼けなどで顔を真っ黒にしたスタッフが、必死血眼で絶好調開発中です。年末発売、乞うご期待！

読者と編集部を結ぶホットライン

Popcomi '92

今月の
男、与志田、ココにあり！
与志田拓実
右の写真の、お酒にほほを赤らめ微笑みを浮かべる（キャワイイ♡）男性こそ、戦国モノでおなじみの古参ライター与志田拓実。文章から受ける〝かたくなで、不器用で、武骨な男〟という印象と、ちょっと違うでしょ？ 2歳の女の子の優しいパパだったりするんだよな。みんな、応援してやって！

夏は、『ストファイII』とともに去っていった……。パソゲーの秋の到来だい!!

OPINION PLAZA

読者の声を伝える本コーナー、ここ数カ月、X68ネタが続いているんだよな。なんだか堂々巡りしてるみたい…。

ポプコミ'92のしきたりだ！

読者が作るこのコーナーを、パワーあふれるグレートなページにしようゼイ！

その1、　ポプコミ'92にドシドシ応募のコト

昨今のパソコンゲームの潮流を大胆に斬る大論文でもよし、身の回りに起こったキミョ〜でサイバーな出来事のレポートでもよし。「あぁ、この話をだれかに聞かせたい！」と口がムズムズしてきたら、即、ポプコミに投稿を！

その2、　豪華プレゼントが待っている

採用者には、抽選で、ハラヒレおじさんの姿もキュートなポプコム特製テレホンカードをプレゼント！下の写真を参照のコト！

その3、　キミもポプコミ'92の顔になれる！

なお、ポプコミ'92の巻頭を飾るオモシロイ写真もあわせて募集中。おなかがよじれるほど笑えて、ナゼかジーンと不思議な感慨が残るようなお写真、待ってます。

その4、　忘れちゃいけない、宛先だ！

もちろん宛先は、〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル4F ㈱新企画社ポプコム編集部「ポプコミ'92係」。なお、「オピニオンプラザ」、「ああ…すばらしきパソコンゲーム」など、送り先のコーナー名も書いてくれると、モアベターよ。

ポプコム特製テレホンカードだ！

どこにぶつけていいのかわからない怒りを書きなぐった真摯なパソコンユーザーからの声4本今月もお届けしよう。しかしアレだね。みんな〝熱血！〟してるねぇ。ほんじゃ、パワー全開でいこう！

X68の抱えるもろもろの問題を斬る！

ここんとこ盛り上がっているX68ネタに、たびたび、意見を寄せたギガです。

まず、私が「68はもう終わりだ」と考えている、と誤解されている方がいるらしいので、とりあえず、そうではないことをお知らせします。初代68のユーザーとして、私は68を愛し、68の可能性を信じています（だからコピーなんかしたこともない）。もちろん、68にはもっと頑張ってほしい。

では、オピニオンに掲載された68を巡るさまざまなご意見について、僕なりの考えを述べてみます。「ソフトのリリース数は激減しているかもしれないが、質のいいソフトがコンスタントに出ているではないか！　だから、安易にX68衰退論を振りかざし、憂えるのは早合点である」との意見について。この意見を聞くと、88やMSXのユーザーの方々が、同じようなことをいっていたことを思い出しますね。しかし、88やMSXの現状は、というと、それこそソフトを出すのは特定の少数ソフトメーカーだけ。固定ユーザー（多くはマニア）は確保できても、総合ユーザー数は、伸び悩んでいる。翻って考えてみるに、68も同じ状況に陥っているといっていいでしょう。「質のいいソフトがわずかながらも出ているのだから」と、安穏としているのは、問題だと思います。しょせん、資本主義社会では数こそが力なのです。

次に、「ベタ移植でも、ゲーム性のあるおもしろいソフトはX68ユーザーに受け入れられている。ベ

POP LOAD　POPCOMを買ってると人生が狂っていくような気がする……。（山形県　軽部剛）　レーニン：そんなことはないと思ふ。

タ移植排斥を訴えるのは、間違っていませんか？」との意見について。そのとおり。「売れるものは売れている」みたいです。しかし、それは、68ユーザーが98ユーザーと同質化している表れじゃないでしょうか？（だからコピーするような愚か者も出てくる）私は、光栄やアートディンクのゲームは、全く買っていません、こうしたメーカーのゲームは、概して価格が高いし、68でやる意義の全くないものばかりだから（そういうものをやりたければ、最初から速い98を買えばいいのだ‼）

最後に。「68の未来は、シャープにかかっている」という意見について。「シャープは、来年にようやく32ビットの68の新機種を出すらしい」などという噂も飛びかっているようですが、シャープは最近、たいして売れそうもないワープロパソコンに全力を注いでいるようです。シャープは、どちらに力を注ぐつもりなのか……。それが、68の未来の明暗を決めることになるでしょうし、これからの課題といえるでしょう。

皆さんはどう考えますか？　ご意見をお待ちしております。

（神奈川県／破壊大使ギガ）

く～みん：ソフトリリース数激減、ベタ移植乱発と、問題山積みの68を愛するギガ選手から、またまた激烈なご意見到着！　しかし、確かにシャープが今後、どう出るか、気になる。ところで、「68でやる意義があるソフト」とはどんなものなの？　教えて。

元気がないパソゲー……。やり場のない怒りをぶつけてやる。

頭に来たので、ハッキリいってしまおうと思う。最近パソゲーに活気がないのは、ゲーム機への移植乱発にある。とくにPCエンジンがひどい。約7割が、パソゲーの移植モノだね。同じ内容なのに、ソフトの値段は、パソゲーは1万円台が続出なのに、PCエンジンは高くても7,800円。内容の質は、というと、パソゲーよりもPCエンジンのほうがずば抜けていい。パソゲーを買う気が失せてしまうのも、あたりまえだよ。パソゲーのヒット作といわれるものは、必ずPCエンジンに移植されるし。

それだけじゃない！　TOWNS版は予定すらない『英雄伝説II』やパソコンで出されていない『イースIV』が、PCエンジン版で発売されているではないか‼　しかも、『エメ・ドラ』の続編の話も出ているらしい。

PS．アリスさんとエグザクトさんは、常に〝新しいコト〟に取り組んでいて、GOOD！

（千葉県／円丈２世）

く～みん：とりあえず、怒りをぶつけてみたって感じだね。ゲーム機に対するユーザーの反応その他を計るために、まずパソコンで発売して、評判がそこそこあればゲーム機へ移植する。本命は、ゲーム機だ！　なんていうウワサも、最近、耳にする。シクシク。

ゲームソフトのリリース数にこだわらなくても、いいじゃん？

最近盛り上がっているX68に関する話題は、読んでいてなかなかおもしろかった。ポプコムでは、ゲームのリリース数だけが話題の中心になっているようですが、X68は、ゲームを買って遊ぶという楽しみだけではなく、自分でプログラムを組んでゲームを作ってみたり、CGを描いてみたり、と、何か創造する楽しみもある。だから、ゲームが出ないからといって悲観しているユーザーは、そんなにいないのでは？　そういう気がしますが。

（鹿児島県／新村正蔵）

く～みん：確かにそうだけどサ、やっぱり、「オ、オッ‼」といわせてくれる良質なゲームソフトをプレイしたいよ。

意味もなく叫んでみる

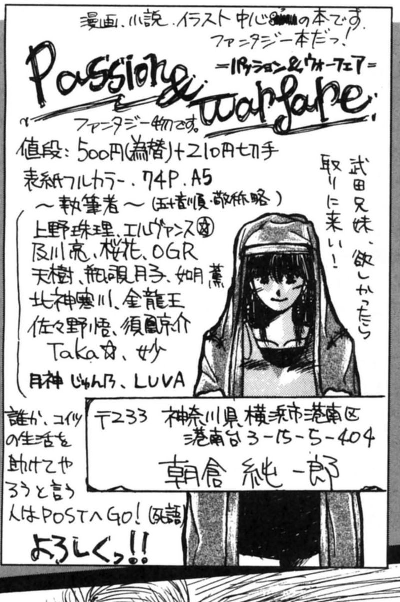
巨人と98は、大嫌い！

（大阪府／山口裕通）

く～みん：ハハッ(爆笑)。ちなみに山ロクンの愛機は、MSXとTOWNS。

だれがアホやねん

ポッキー前嶋



突発性伝言症候群
メンバー募集中だ！

突然のビデオ紹介コーナー

おやじとビデオ

Vol.2 コレは！　と思うイチオシビデオを紹介する珍コラム。ヨロシク！

ドラゴンスレイヤー 英雄伝説 Vol.1

ついに、『英伝』がビデオアニメとなって、登場！　今回紹介する『英伝 Vol.1』は、パソコンゲーム『英伝Ｉ』の第一章を、２部に分けてアニメ化されたものの前編。『魔界転生』、『ゲッターロボ號』などで知られる漫画家、石川賢がキャラクターデザインを担当するなど、超一流のスタッフをそろえ、セリオス王子の冒険をダイナミックに描き出している。

キングレコード　10月21日発売　5,800円（税別）

POP LOAD

進路調査で、「王様」と書いたら怒られた。オイラが王様になったら、は一れむを作って、レーニンも呼んであげるからねるぼよよ～～ん（-_-）。（島根県　YS26）　レーニン：いいぢゃないかっ、王様！　なりたいぜよっ、王様‼　みんなおれにひざまづくのだっ、王様‼

ああ‥‥すばらしき パソコンゲーム

なけなしの金で買ったソフトがつまらないと文句のひとつもいいたいよナ

秋の夜長にパソコンゲーム。だけど、虫の声がBGMじゃものたりない。やっぱり、音源バリバリフルボリュームだ！　わはは。

ILLUSTRATION／POCKY

ファイナルファイト

アーケード版でかなりやり込んだこのゲームが、68で出ると聞いたときは超うれしかったです。スーパーファミコン版ではステージ４が削られるし、なんといっても２人同時にプレイができなくなったのにはがっかりしていました。だからこそ、68版には非常に期待をよせていました。そしてプレイした感想はというと、はっきりいってこの出来は素晴らしい！　本当に68参入の第１段なのか！　と疑いたくなるほどよい出来です。グラフィックは文句のつけようがないレベルだし、あの迫力ある効果音もきっちり再現されています。

まあ、確かにアーケード版とは異なる部分も多少見受けられます。例をあげると、壊すとアイテムなどが出てくるドラム缶や樽の位置が変わっていたり、なくなっていたりするところが、ごく少しあります。あと、アーケード版では敵を倒さなくても、どんどん先に進んで、敵をウジャウジャ出現させることが可能だったけど、68版ではそれができなくなっています。そのせいか、若干敵の出現パターンが異なっているところもあります。しかし、それもかなりやり込んだ人しか気づかない程度だし、ゲーム自体へのおもしろさには何の影響もないと思います。おかげで、キャラクターオーバーでスローがかかるところは全くありません（もちろん10MHz）。

いちおう、要２Mバイトなので、もし１MバイトしかＲＡＭがない方は、思い切ってこの際２Mバイトに増設することをおすすめします。それだけの価値は十分にある！　この出来に不満のある人は、もう基盤を買うしかないぞ！　そして、そして、そして、エンベロープの裏には、な、なんと『ストII』キャラが描かれているではないか！

スーファミでも「ストII」が出たことだし、68ではもしかして『ストIIダッシュ』か？　などと超期待しつつ、カプコンにはこれからもＣＰシステムのゲームを次々と移植して、68を盛り上げてくれるメーカーのひとつになってくれることを望みます。

（東京都　まさしょうX68K）

機動戦士ガンダム アドバンスド オペレーション

まず、このゲームのよい点からいうと、連邦軍側からしかできないという点。これは個人的な意見だが、やはり両方でプレイできるより、片方に重点を置いたほうがシナリオ的に厚みを増すと思う。

次に、モード（戦術行動）の選択ができる。これによって、各ユニットの弱点を補強することができる。あと、レベルアップや索敵範囲外の敵ユニットは見えない、という点（ただし、それによって敵の奇襲を食らったら半泣きになるけど……）。音楽もまあまあだし（ダメージを受けたときのＢＥＥＰ音が、カエルの泣き声のように聞こえなくもないけど……）、アクセス時間もそんなに気にならなかった。このようにシステム的にはほぼ満足できる。

次に悪い点。まず、その気になればＺやＺＺが何機でも作れてしまうということ。機種転換自体はとてもよいシステムなんだが……。まぁ、これは賛否両論だろうか。

それから、ジオン軍の主力登場人物が少なすぎる。シンクレアとノイマン、ド・トールの３人だけ（シャアがほんの少し出てくるが……）。とても寂しい。さらに、ジオン軍モビルスーツのほとんどが短足デブッチョ。付属のデータブックを見ると、けっこうかっこいいのに、戦闘シーンになると……。どれも同じように見える。連邦のモビルスーツはスマートでかっこいいのに……。とくにサザビー。あれは絶対サザビーじゃない。ただのへなちょこモビルスーツだ。色も赤でなく緑系だし……。もちろんズゴックやジ・オ・II、ザメルといったかっこいいモビルスーツもあることはある。そのほかに、戦闘シーンが単調。シミュレーションゲームだから、戦闘シーンが単調なのはもっともなんだけど、もうちょっとハデにアニメーションしてほしかった（シールドが破壊されたのに、グラフィックにはずっとついている。これはおかしい。おかしすぎるぅ！）。あと、メッセージスピードが少し遅いことや、敵の思考ルーチンが弱いので、そのへんの変更機能をつけてほしかった。マウスにも対応してほしかった。

と、悪い点（改良してほしい点）はいろいろあるが、解き終わるまではゲームに夢中になっているので、そんなには気にならない。全体的には、なかなかよくできているゲームだと思う。ガンダムファンなら買っても損はないだろう。

（大阪府　亜麻乃さとし）

アイ・オブ・ザ・ビホルダー

あぁ〜……『アイ・オブ・ザ・ビホルダー』買ったんです。もともと『ダンマス』が好きだったんで、ポプコムで『ビホルダー』の画面を見たとき「こっ、これは！」と思って……。こらぁ、ポプコム！　おもしろくないゲームだったら、ちゃんと「『ダンマス』のおもしろさに比べたら、へみたいなものです」と書かんかい！　どれもこれも「おもしろいです」とか「これは一度やってみるしかない！」ばっかりで、大枚はたいて購入して、いざやってみると……はぁぁ、もういい。はっきりいいます。もう、くだらんゲームを「絶対遊んでみるべし」などのあまい評価をつけるのはやめてくれ。

俺は、なにも雰囲気だけで『ビホルダー』がおもしろくない、といっているのではない。やはり、やっていて不都合な点が多かったために、総合的にみておもしろくなく、ときにはだるささえ感じたからである。

まず３Ｄ画面。地下水道を進む速さは、マウスクリックする速さによくついていっていた。が、それがあとあと裏目に出てくるのである。その１つとして『ダンマス』のように、どうもズイズイ進んでいくといった地下道そのものの遠近感や恐ろしさ、また、この先に

POP LOAD

じつをいうと、レーニンさんのことがうらやましくってしようがない。で、「どこが？」と聞かれたら、「思いっ切り小説が書けることだ！」と答える。（山梨県　鳴海将魔）　レーニン：おれは、ストーリーのアウトラインを入力したら、勝手に小説にしてくれるパソコン・ソフトが出ないかなぁ、と、ときになんとも情けないことを考えてしまうがな（T_T）。

ああ…すばらしきパソコンゲーム

何がある？　などの期待性に欠けていたと思う。そして、とくにいいたいのが「リアルタイムゲーム（ゲームの世界に独特の時間が流れ、その流れの中で、より素早いマウスさばきにより、敵との戦闘状況に有利・不利が関係してくるといえばわかっていただけるかな）」なのに、操作性がひどく悪いこと。それに武器のクリックスペースの狭いこと狭いこと。攻撃しようとすると、矢印がずれて、キャラの顔をクリックしてしまい、ステイタスモードになってしまうから大変だ。さらに、武器のクリックスペースは右側についているのに対し、移動するときにクリックする矢印のスペースは左側にある。だから、たとえば「１歩左に移動して攻撃」するためには、マウスを画面左端から右端に動かさないといけない。全くもって面倒である。敵との戦闘に、わざわざ不利をかって出るようなものである。移動システムがこのようなものだから、広い場所での移動最中に、もしも直進するつもりが右転していても、速すぎてまず誰も気づかないだろう。『ダンマス』を意識して、わざわざ移動コマンドを『ダンマス』とは逆の左下につけたのかもしれないが、とんだ逆効果である。それでいて、最も移動コマンドをつけてほしかった画面右下はというと、がら～んとして、何にもないでやんの！

こういった初歩的なことは、製造会社のテストプレイの時点で不便だということに、すでに気づいているべきだと思う。ちょっと！円丈さんからもなんとかいってやってくださいよ！　これ以上書いていたらキーボードを叩き壊しかねないので、じゃぁ、さよなら！

（大阪府　中村吉邦）

ぽっぷるメイル

早速ですが、『ぽっぷるメイル』の感想です。

おもしろい！　とてもテンポがよく、ファルコムらしいゲームになっています。グラフィックがとてもキレイで、僕は98VMを使っていますが、全然スピードが落ちません。あれを見ると、グラフィックばかりキレイでスピードが遅い他社のゲーム（例外あり）なんか最悪です。

そして、日本ファルコムさんは発売日を守るところがよい。ただ、最後の魔神で、せめて２匹倒したところでセーブできれば、もっとよかった……。そういえば音楽もよいデキでした。

『英雄伝説II』も楽しみ！　『ぽっぷるメイル』は『II』が出てほしい数少ない作品です。

（北海道　安達貴幸）

プリンセス・メーカー MSX版

今まさに「産みの苦労」ならぬ「育ての苦労」を味わっています。シムねぇちゃんこと『プリンセス・メーカー』に、どっぷりとハマっているんです。

『プリメ』を手に入れてからというもの、今までの生活が変わってしまいました。週末でもないのに連日連夜、遊びたおして翌日のことなど少しもかえりみない暴挙ともいえるこの所行。これまた父性本能をぐりぐりしてくれるんです。寝ボケた頭ん中はいつも『プリメ』

宮城県　妖魔

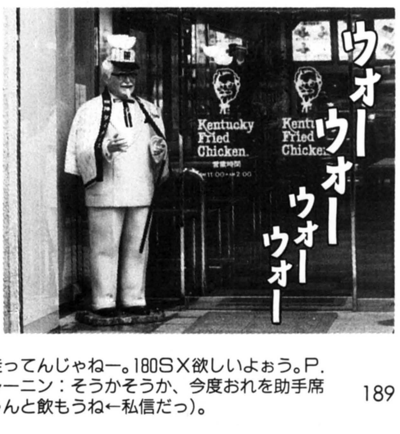
京都府　相沢陵子

秋田県　幻詩人

大阪府　ミャーミャー

だれがアホやねん

ポッキー前嶋



POP LOAD

持ってない男なんて最低という女／　助手席よりドライバーしてたほうが楽しいよ／　ちんたら走ってんじゃねー。180SX欲しいよぉう。P.S.ちなみに25kmを22分で走った……。信号もちろんあり。（岐阜県　平均180km/h桜木涼一）　レーニン：そうかそうか、今度おれを助手席に乗せてくり（お盆のことだけど、連絡できなくてごめんよぉ。仕事で死んでたんだよ。今度はちゃんと飲もうね←私信だっ）。

病める人々

ジューシー鈴木

のムスメのことばかり（笑）。

ＭＳＸのゲームというと、グラフィックやゲーム内容が見劣りするというイメージになりがちです。今回の移植版は98やＩＢＭ版に比べてもなんら変わることなく、さらにＭＳＸのハード特性をきっちりふまえたうえでの移植がなされているな、と感じました。こんな気合いの入ったところを見せてくれると、ユーザーとしては、なんともうれしい限り。ただでさえ、ＭＳＸはゲームが少ないですからね。

システム変更を行えば、ゲームはサクサクと進められ、ディスク７枚組と聞いてウンザリしたけど、入れ替えも頻繁にはありません。マウスやジョイパッドも使え、増設ドライブがあれば、より快適にゲームが楽しめます。

今回の移植版の特筆すべき点は、やはりサンプリングによる「音声出力」でしょう。ゲームを一段と盛り上げてくれるだけでなく、人気声優の横山智佐さんのカワイイ声に、胸が思わずドキドキ……。

私の最初のムスメは、正直者で気品の高さでは、町いちばん。ところが、ちょっとおバカさんで、炊事・洗濯・家事ができない出戻り娘でした。「プリンセス」には、７回目にしてようやくたどり着くことができました。

ＭＳＸ版では、追加エンディングもあるそうなので、早く見たくてしかたがありません。聞くところによれば、「自分の奥さん」という、まるで光源氏のような幻のエンディングもあるとか……。

（東京都　練馬れんこん）

与志田のお便りコーナー 三國志談義 番外編

ポプコム本誌全 200余ページの中からこのコーナーを見つけたアナタ。ご苦労様です。皆さんに可愛がっていただいた“与志田の三國志談義”は、こうしていまだに健在です（来月号もあるかどうかは保証できないけど）。せっかくだから、誌面ではもれた人たちの名前を連呼しておきまひょ。滋賀県の中井文宣クン、鳥取県の草刈隆志クン、茨城県の猪俣純宏クン、愛知県の奥平卓弥クン、新潟県の新保聡クン、神奈川県の金森圭史クン……。ありゃ、まだまだ載せ切らんな。ともかくこれからも、どうぞ『三國志』三昧の日々をお過ごしくださいな。そんじゃね。

長野県　水無月はや

愛知県　メキメキえんぴつ

岩手県　伊達政宗

栃木県　柊

三國志III 君主人気コンテスト 結果発表

❶曹操	23票
❷劉備	21票
❸孫策	9票
❹馬騰	8票
❺孫権	4票

７月号の中間発表に続いて、“三國志III君主人気コンテスト”の最終結果をここに発表する。といってもご覧のとおり、票数が伸びただけで、ほとんど順位は変わっていないのだな（ブーイングがとびそう）。それと、とくに募集したわけじゃないけど、一般武将では馬超の人気が高かったぞ。

POP LOAD

レーニンさん、毎回ポップロードにどれくらいのＰ希望がいるんですか？　（埼玉県　フッフッフッフッ風魔の項羽）　レーニン：だいたい200通前後だと思うが、「Ｐ希望と書くとプレゼントには当たらんぞ」と書いてからは、半分ぐらいに減ったなぁ、わはははは。

18歳未満お断り!!

決まった！　腕ひしぎ十字固め3回半ひねりエビ型。ほにゃらら〜、ポンセ松崎である。連夜のオリンピック観戦で睡眠不足、何を書いてんのかモ〜ロ〜としている今日この頃だ。早く終わってくれないと、仕事ができん。なんとかしてくれェ〜、である。

さて、「100パーセント掲載!!」と大見栄切ったはがき紹介だが、フト気がつくとずいぶんと増えている。スマンスマン！　ちゃんと目を通してるから許しちくり。これから大紹介しまス。すまなんだ。

小倉が本拠地の〝むらたか〟ァ、合計11枚

今月は2段構えでいくゾ。読者のはがき紹介と、トウインクル・レースの観戦記だ！

（8月7日現在）ものはがきをアリガトウ！　キミのはがきは、いつも楽しみにしているゾ。ワタシの気持ちとして、近々、アッと（少しだけ）驚くプレゼントが届くであろう。これからもよろしゅうにネ！　ワタシの予想紙を教えてくれとのことだが、マズ月曜日に『週刊競馬ブック』を買う。そして宅配の『日刊スポーツ』でじわじわと盛り上がり、当日は『トータライザー』で仕上げる。マ、こんな感じであるナ（しかし当たんねェ）。ところで、7月26日の小倉でツルマルボッケモンって馬が新馬勝ちしたよナ。ボッケモンに合ったら、「朝日杯に出てこい！」と伝えてくれ。そうそう、電話番号を教えてほしい。頼みたいことがあるんでネ！

新潟の松下サ〜ン、ワタシもオークスではグヤジイ思いをした。アドラーブルから7点も買ってたのに、サンキューが抜けちまったんだ。これからも戦績を報告してチョ。

名古屋の富田君もアリガトウ！　残念ながら、キミの予想は全部ハズれてしまったナ。早くオトナになって、リッパなギャンブラーになってくれたまえ。

てなワケで、3人には感謝感謝。しかし、ほかにも馬キチはいるハズ！　遠慮しないで、はがきをバシバシ送ってほしい。もちろんパチンコファンも大歓迎だゼ。

オット、気がついてみたら半分過ぎてしまった。トゥインクル・レースの観戦記、いってみよう！　7月17日、ワタシ、こんぱち、そして引率係（!?）の安藤編集長の3人は、取材と称して（ホントに取材だってば）、イソイソと大井競馬場へと向かった。年期の入った編集長以外、ナイター競馬はうれし恥ずかし初体験。「一発当てちゃる!!」と前日から盛り上がっていたのでアル。

で、やって来ましたヨ。ケタクソ悪いアベック（死ネ）だの若いネ〜ちゃんグループ（許す）だのが多いと聞いていたが、それほどでもない。どっから見ても完璧なオジサン（編集長）とオジサンと呼ばれることに抵抗を感じなくなった男（ワタシ）と趣味は完全無欠のオジサン（こんぱち）の3人は、さぞかしウイてしまうだろうと懸念していたが、違和感なく溶け込んでしまう。しかし、指定席を取ろうと早めに出かけたにもかかわらず、とっくの昔に売り切れてしまっていた模様……。

トゥインクルの星 オジサンたちには光らなかった（涙）

ポンセ松崎の
ギャンブル講座

軍艦マーチでポポンのポン!!

第10回

モノクロだとわかりにくいけど、ナイター競馬はとにかく美しいゾ！　そんでもって、右は的中馬券。だけど、たったの550円でモノ足りないのだ。

編集長の「大丈夫！　座れるヨ」は、あっさり却下されたのだった。トゥインクル人気恐るべし！　まだ、空はゼ〜ンゼン明るい。

3人は思い思いの競馬新聞を購入し、まずはビールで景気づけだ。ンギュンギュしているうちに、5レースの締め切り間近。あわてて馬券売り場に走る。しかし馬連ばかりやった身には、枠連はモノたりない。狙えそうな組み合わせはオッズ10倍以下で、なんかこう、燃えないんであるナ。そしてまた「3点買いでOK！　カンタンじゃん」とも思うのだった。揃って最初の勝負に負けた時点でも、その思いは変わらなかった。

しかし！　6、7、8レースと進んでいくにつれて、3人の自信は〝ガンガラガッチャンドシャバシャスットン〟と崩れていった。これで打ち止めにしようと決めた9レース「ドラマチックナイト賞」が終わり、編集長5戦全敗、ワタシとこんぱちが1勝4敗……。「な〜にがドラマチックナイトじゃ！」とホエるしかなかったのだ。フト気がつくと、すっかり暗くなったあたりには、どこからわいてきたのかアベックが大量発生している。「そうか、オメ〜らそういうコトすんのか」。ワタシはポソリとつぶやいた。

〝人生〟をズッシリと背中に感じながら、3人はうつむいて競馬場をあとにした。「それじゃあ、ちょっと1杯」と編集長が口を開いた。

Popcomi

ポプコミュニティ '92

病める人々

ジューシー鈴木

POP LOAD

レーニンさん、麻雀で「レートは2ピンのワン・スリー」の「ワン・スリー」って、どういう意味なんですか？　（山口県　きんりん）レーニン：えっと、こういうことはおれよりSのが詳しいと思うので、Sに振ります。Sちゃん、きちんと答えてあげてね（S注：といわれても、私は麻雀はやらないから、知らん）。

HOW TO SING A NICE SONG.

Mr.Xのカラオケ指南

Lesson 10 バトルシステム™

ポプコム編集部カラオケ特殊部隊は、ついにバトルシステムのありかを急襲したのだ！

初挑戦！本家バトルシステム

先月号を見てビックリ。このページのはるか後ろにあるコラム、「リバーサー通信」のコーナーに、こんなことが書いてあった。

「Mr. X／　俺とカラオケ勝負だ／」

なんでも聞くところによると、作者の環さんは、かなりのカラオケ・フリークであるとのこと。僕も、一緒に歌うのはけっしてやぶさかでない。

しかし、だ。カラオケは、あくまで歌って盛り上がるものであって、勝負するものじゃない。勝ち負けにこだわってるようじゃ、まだまだ甘いぞ、環／（なんだ、このイキナリの呼び捨ては？）

といっておいてなんだか、今回は先月の予告どおり、カラオケ・バトルシステムである。お茶の水の、とあるカラオケ屋に設置されてあるバトルシステムに挑戦してきたのだ。ちなみにメンバーは、「いとしのマックス」が得意なブルックリン、ご存じおたくなきむち、そして私の３人である。

さてシステムである。今回のは、ごく普通のパイオニア・レーザーカラオケのシステムにつながっていた。いわゆる、外付けの周辺機器だ。採点は、２つに分けて行われる。つまり、個人VS個人、あるいはチーム対チームの対戦ができる。なるほど、バトルだ。

まず、最初にきむちが「どうにもとまらない」を歌う。62点。出だしとしてはまずまず(……？)。続いて、ブルックリンの「いとしのマックス」。67点。ため息がもれる。

対戦とはいえ、１曲ごとに点数を出せるから、個人の成績はすぐわかる。また70点以上になると、ファンファーレまで鳴ってしまう。芸が細かいのである。

グループでいって、点数を出し合って盛り上がるのが、いちばんいいだろう。

ところで、今回の最高点はきむちの97点。歌は「赤胴鈴之助」。聞けば、地元の金町には３軒あるという。歌い込んでるな、こいつ。

POPCOM DATA BANK

ポプコムデータバンク

結果は見てのとおり、１～５位を独占したカップ麺界のパイオニア、日清の圧勝に終わった。とくにコンサバ・カップ麺「カップヌードル」の高支持率は圧巻！

ただ日清カップ麺王国が今後も安泰であるかどうかは、予断を許さないものがある。うどん系の看板商品「どん兵衛」は「赤いきつね」にちぎられているし、「カップヌードル」系の新商品が上位にランクインしていないのも気になるところ。「チキンラーメンどんぶり」級の商品を開発できるかが、今後の鍵であろう。

下位商品で目につくのは、関西票を集めランクインした隠れた名作「金ちゃんヌードル」の健闘ぶりか。

あなたの好きなカップラーメンは？

1位	カップヌードル	148票
2位	シーフードヌードル	61票
3位	カレーヌードル	35票
3位	チキンラーメン	35票
5位	UFO	32票
6位	赤いきつね	30票
7位	どん兵衛	18票
8位	スーパーカップ チャーシューメン	14票
9位	スーパーカップ	13票
9位	夜食亭	13票
11位	ホームラン軒	12票
12位	ブタホタテドリヌードル	11票
12位	緑のたぬき	11票
14位	カップスター	9票
15位	金ちゃんヌードル	7票

番外

イチゴラーメン　１票／浅草ラーメン　１票
ベビースターラーメン　１票／うまかっちゃん　１票

※上は、577通のアンケートはがきを統計した結果です。

イラスト／ジュージー鈴木

POP LOAD

おぢさんサッカーチームに助っ人で呼ばれ、ハットトリックを決め１万円のこづかいをもらった。サッカーで金を稼ぐとはもしかして俺はプロなのか。カズ、首を洗って待っていろ（笑）。（福岡県　やんか）　レーニン：今度、おれとポッキー前嶋さんが参加してるサッカーのチームに助っ人に来てくれんかぁ？

時空を超える特撮エッセイ

テレビヒーロー探検隊

超人バロム1（後編）

内臓感覚満点 ドルゲ魔人はルロロロロ〜

木川存美（ゾンビ）
ZONBI KIKAWA

ILLUSTRATION／チャッキリあつみ

問答無用の正義の肉体・超人バロム1!!　その隆々たる破壊力は前号でも書きましたが、今回は、その宿敵ドルゲと配下の魔人について解説いたしましょう。

ドルゲは宇宙の「悪」の意志。幻魔様やキングギドラやクトゥルフみたいに感情や後悔の念に支配されない改心不能の超生命体なのです。

「善」であるコプーとの激闘の末、太陽系第三惑星にたどり着いたドルゲ。彼はこの惑星支配を企み、次々と悪のエージェントを出動させてきます。そうはさせじと、コプーも正義の使いバロム1を派遣。地球上で正義と悪の代理戦争が行われます。

ドルゲは、醜いもの、汚いもの、悪いものが大好き。だから、悪い心を持った人間をベースに深海や地底の生物のエッセンスを加えて、自らの手先・ドルゲ魔人に改造してしまいます。

オコゼルゲ、イカゲルゲ、モグラルゲ……。同時期のショッカー怪人などに比べると、ボリュームがあり、グロテスクなラインを前面に押し出しております。キノコルゲとキノコモルグのシルエットを思い浮かべても、それは明らかでしょう。

また、初登場で人間をいかにエゲツなく殺してしまうかが、彼らのステイタスであるようです。ドルゲ魔人の口癖は「殺してやるぅ」もしくは「おまえを殺す」です。

でも、凶悪犯はともかくとして、オコゼやイカやモグラなどは、悪のレッテルを貼られて、いい迷惑です。

お気づきのとおり、ドルゲ魔人の名前には「ゲルゲ」がつきます。ドルゲを意味するものなんでしょうが、とくに規則性はないようです。「ルゲ」しかつかないときもありますし、ウミウシゲみたいに「ゲ」しかつかないときもあります。

悪の匂いがプンプンするドルゲ魔人ですが、やはりバロム1の怒濤の勢いには太刀打ちできず、次々と敗北していきます。

業を煮やしたドルゲは、今度は自らの体の一部を魔人の材料としていきます。いわば、ドルゲの分身なのです。

こいつらが、とにかくエゲツない。なんといっても、体の一部ですから目や口やひどいときには内臓が怪人化しているのです。一時期のスプラッターなど甘っちょろいと思われるほどの、グロテスクさ。我々悪童たちなどは彼らのことを密かに「内臓魔人」と呼んで、畏怖しながらも慕っておりました。

クチビルゲ。内臓魔人第一号がこいつ。口だけの魔人で、なんとなく歯医者の玄関先に立たせておくとよいようなヤツです。当然のことながら、食うこと自体が武器。ストレートに人間を頭から食ってしまいます。おまけに、口臭が神経ガス並みにすさまじい。

ウデゲルゲ。巨大な手の魔人。人間をその握力で握りつぶしてしまうのです。造形的には大変よくできていて、まさに歩く手。本当に人間がグシャリと潰れてしまう描写があるんですよぉ。

ヒャクメルゲ。目玉の怪人なのですが……そのデザインを見た人ならその淫猥さに舌を巻くことでしょう。おまけに設定が女性の魔人だから始末が悪い……。

ノウゲルゲ。まさに脳。脳ミソむき出しのモンスターは数多いですが、全身が脳というのは……。これまた造形的には大変グーなので困ってしまう。

クビゲルゲ。首なし死体の両腕にグチャグチャの顔がついている光景を思い浮かべてください……。それがクビゲルゲです。デザインのエゲツなさではドルゲ魔人一でしょう。

こんな奴らが日曜7時半（関東地方）にデンデロデンと出てしまう。『ハイジ』『ロッキーチャック』や今なら『ブッシュベイビー』をやっている時間ですぜ！　'70年代のおおらかさに改めて驚いてしまう存美でした。

クビゲルゲが許されるんなら、もう怖いもんなし！　次はチョウゲルゲか？　はたまたイブクロゲ？　もしかしたらキモゲルゲかも？　と、ワクワクしていたのですが、さすがに制作サイドも気が引けたらしく、ハネゲルゲ、ハサミルゲ、ウロコルゲなどの動物をモチーフにした魔人に戻ってしまいました。

前代未聞の怪人群ですが、人体をあそこまでシンボライズできるというのは、シュール・リアリズムの境地です。

POP LOAD

最近、好きな人に恋人ができてしまった。でも好き。こんなときどーやって気をまぎらわせればいいの？　人生経験豊富なレーニンさん、助言をくださいっっ！　（福島県　師）　レーニン：そういうときは、何も考えずにおれの胸の中に飛び込んできなさい（＾＾；）。冗談はさておき、スポーツをして、クタクタになって動けなくなるまで身体を動かすと、うじうじ考える暇がなくなるよ（マジで）。

ゲームの王様
だってしょうがないじゃない。このゲーム好きなんだもん。

激闘レジオナルパワー日記

『レジパー』と『II』の長所&短所を、いろいろと考えてみたのだ

その2

コスモスコンピューター
PC-9801VM／UVシリーズ 9,800円(税別)

さて、軽く『レジオナルパワー』と『レジオナルパワーII』の紹介を済ませた先月に続いて、今月は両者の比較をしてみる。根本的な部分は同じゲームだけど、やってみるとかなり違うこの2つ。はたして、細かいところまで突っ込んだ研究日記になるかな?

後藤信二

7月×日

『レジオナルパワー』をじっくりとプレイすることで、長所と短所を区分けできるように、と考える。

コイツの長所は……まず最初から目的がハッキリとわかるところかな。画面に自分の星と他人（コンピューター）の星が映る。こりゃもう、「責め陥とすゲーム」と明確。

プレイしたのは、追加シナリオ集に入っていたキャンペーンシナリオ1の2つ目、『暗黒星雲接近』。

いや、たいしたアイデア、というか、おもしろいアイデアだなぁ。

自分の星は1つで、キャンペーンの最初のシナリオから引き継いだ艦隊を元手に、どんどんと周りの星を責め陥とさなくてはならない。

で、画面下方から暗黒星雲が迫ってきている、という設定だから、周期的に下のほうの星が暗黒星雲にのみ込まれちゃう。代わりに上に星が現れるから、どんどんと上へ上へと攻め昇って、生産設備なども次々と新しい星に作り続けなくちゃイケナイ。

ＳＦだなぁ。

細かい部分とか、科学考証がうんぬん、ではなくて、この心意気が『ＳＦ』なわけ。

それでもって、ちゃんとゲームとして一流のシナリオになっている。

ということで、まず『レジパー』の長所は「目的が明確」と「ＳＦしている」の2点。もっとも、これは『レジパーII』も一緒の部分だけど。

7月×日

キャンペーンのシナリオの続き、『デスシップ』。

これが強い。すっげぇ強い。泣きそう。

ＳＦ、というか、ＳＦアニメなどによくあるパターンで、「突然、発見された過去の遺跡から宇宙船が掘り出され、それが人工頭脳で動いて襲ってくる」というもの。

あ、人工頭脳っていい方は古いか?

追加シナリオ集は、基本セットと違って建造物や船のデータを渋くしてある。

空母は「戦闘機母艦」と同時に「揚陸艇母艦」でもあるんだけれど、近距離での艦隊戦に巻き込まれると弱い。

基本セットのときは、大型空母ばかりを造っていれば勝てる。

もう、ゲームバランスが悪いんじゃないか、というぐらい、大型空母至上主義的にでき上がっていたんだけど、追加シナリオ集では、やはり巨大戦艦とのコンビネーションが必要。絶対。

悪いところも発見。小型船の使い途がない。ここだけは基本セットも追加シナリオ集も同じで、駆逐艦などは、わざわざやられるために造るみたいで気分が悪い。

トリスの姉さんには、毎回助けられます。我が第一艦隊は必ず彼女である。

POP LOAD
最近、ほかのコーナーの常連さん（とくに女性）がみんなここに流れてますね……。ちきしょーレーニン／　ポプコムのアイドルを一人占めするな／　うらやましいぞ（笑）。（和歌山県　奈っちゃんファンクラブNo.7（笑）七番街）　レーニン：ポプコムの女性読者はみぃんなおれのもの（-_-)。しかし、今月は奈っちゃんからのはがきが来ない（；_；)。

新型艦船の開発が、とってもおもしろいのである

というとことで、『レジパー』の長所に「シナリオバランスがよい」が加わって、短所として「大型船以外は不必要」が入る。

7月×日

どうにか2日かかって『デスシップ』を終わらせた。

とにかく、次々と巨大戦艦と大型空母のコンビ艦隊を送り込む、という大消耗戦でボスキャラであるデスシップ本体（2つ）をツブして終わった。ふぅ。

7月×日

『レジパー』のシナリオを2つ続けたので、次は『レジパーII』をやる。

シナリオは2、『オリオール宙域』。単独実行。

欠点は金がない……と書こうと思ったら、ある。あれ？

キャンペーンと違って、どうやらシナリオを単独でプレイすると奇妙なボーナスが毎ターン入ってくるらしい。（お金だけだけど）

こうなると話は違うなぁ。

これでサクサクと進む……と思ったら、やっぱり同じだった。

お金を上手に使うために、バランスの取れた年間計画を立てようと考えるんだけど、やっぱり面倒臭さが先に立つ。

やり方が悪いのかなぁ？

資材は、とにかく不足しまくる。何を作るにしても資材が必要なので、鉱石が出る星に鉱石プラントを作って、エーンヤコーラ、とばかりに掘って掘って掘りまくる。

さて、出てきた資材を運ぶ……ために船を造る……ために研究開発。

理屈は合ってるんだけど、なんか変。

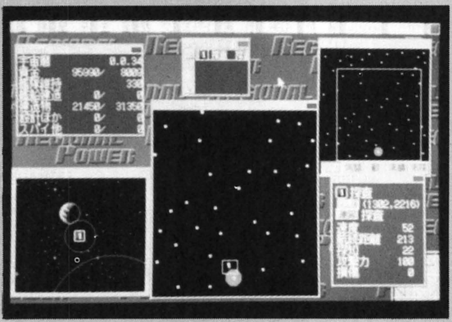
『SF』としての出来は『レジパー』より上かもしれないけれど、ゲームとしては変な方向に行ってしまっているのではなかろうか？

それとも、自分の性格が、この手のゲームに向いていないだけなのだろうか？

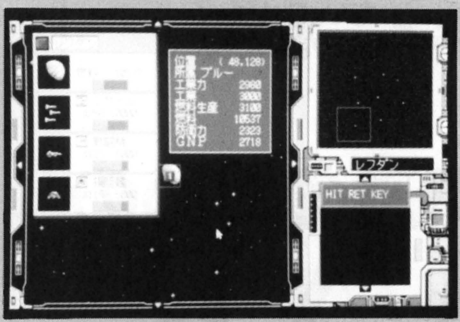
短所その1、「時間がかかる」。その2、「手間がかかる」。

でも、この短所は、人によっては長所に変貌する部分かもしれない。

「とにかく細かいゲームが好き」という人もいるからね。



ウインドーシステムが急速に進歩した『レジ・パーII』。これが僕の配置。



ミサイルを忘れちゃ艦隊戦では負ける。でも戦闘機も大事だし……。

7月×日

続き。研究開発のための資金作りに苦労しないのはいいんだけど、やはり手間のかかり方が変だと思う。

あ、長所発見。というか、『レジパー』と比べた部分で、だけれど。

長所その1、「小型船に助けられる」。

人が住んでいない星がけっこうあり、そういうところは、どんな小さい船でもいいから先に着いた人のものになる。

所有権を主張できる。というワケ。

こういうとき、というか、最初の頃は、とにかく小型船に頼ることになる。

頼って頼って頼りまくる。

短所か長所かわからない点がもう1つ。「司令官が死ぬ」。

『レジパー』のときは、艦隊が全滅しても艦隊司令官だけは生きて帰ってくるから、すぐに次の艦隊に司令官としてつけて送り出せるから楽（変？）だったんだけど。

『レジパーII』では、艦隊司令官は艦隊と運命をともにして死んでしまうから、「逃げる癖」をつけないと大事な司令官がかわいそうなことになってしまう。

これはまぁ……長所かなぁ？司令官の一人ひとりに愛着がわくし、死ぬとクローン人間が小尉として任官してくるし。（艦隊司令官は小佐以上）

ゲームとしてはキツいけど、理屈にぴったり合うし雰囲気がよいので長所かな？

7月×日

続き。

地図が広い＝星が多い、から、時間がかかるのはあたりまえなのかもしれないけど、それでもキツい。

短所として「操作性の悪さ」がある。

どの星がどれなのか、わからない。星を選ぶのに苦労する。

うう、なんのことだかわからないだろうなぁ……（書き方が下手なだけ？）

たとえば、長距離移動などは燃料がキツいから最初はやらないんだけど、転移装置が完成するようになると、転移にばかり頼ることになる。

そうすると、自分の星の中から、簡単にどこでも行けるようになるんだけど……この指示がしにくい。星データを見て、艦隊を選んで、移動を選んで、と次々と画面が切り換わってなにがなんだか非常に見にくい。

……どうも説明しにくいな。やってる人ならわかると思うんだけど……。

『レジパー』の長所に「操作性のよさ」「テンポの早さ」があって、『レジパーII』にその反対、「操作性の悪さ」と「テンポの悪さ」を短所として記録。

7月×日

続き。まだやってる。1日に1時間前後しかプレイしていないせいか……。

いきなり真夏が来た。台所の温度計は35℃を指している。地獄。クーラーは全力で回り続けている。

『オリオール宙域』にまだしがみついている。司令官がもったいないので、物量作戦を取れないせいだろうか？　しかし、今日から大型艦の開発→就航を始めたので、もうすぐ終わるだろう。

長所。「船の開発はおもしろい」。自分で好きな船をデザインできるのはうれしい。しかし、基本的に量産型の考え方のせいか、突拍子もない船の開発ができないのは残念。「小型船のくせに戦艦並みのシールドとビーム砲を備えているが、非常に高価」なんていう船を造れたら、もっとうれしいのに。

7月×日

どうにか『オリオール宙域』が終了。外交戦をしないのがイケナイのかな？　とにかく時間がかかった。というより、時間がかかった気がする、というべきか？

補給が続かない、という部分は、長所。プレイするのにはキビしいけれど、『戦争イコール兵站である』というよい証明だから。

これは『レジパー』になかったところで、この部分は『レジパーII』が非常にまさっている。

あれ？　もうページがない。続きはまた来月ね。

POP LOAD

ポプコムさん、世の中にはそっとしておいたほうがいいことがある……。そう、たとえばくーみんの写真とか……。イメージが狂う。にしても、リンドバーグのボーカルの人に似てますね。（群馬県　渕がスポーツ刈り）　レーニン：似てねーよ（←シンプルな受け答え）。

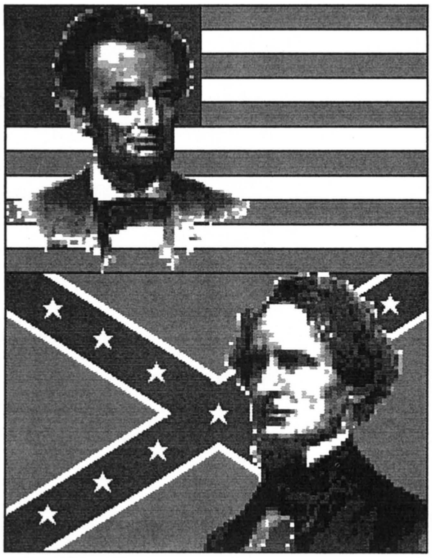
ゲームの王様

だってしょうがないじゃない。このゲーム好きなんだもん。

事情通のための WAR GAME 講座

アームチェアジェネラルの復活

パズルやクイズではなく、しかも頭を使うゲームが欲しい。できれば必勝パターンのないヤツがいい。



前回は「文句たらたら」みたいな文章を書いてしまったけれど、よいゲームをひとつでも見ると期待がもたげてくる。隠れた名作ってヤツをいろいろ探すのも楽しい。話が飛びまくるが、後編です。

ダマシ

リアリティーと臨場感の違い？

すっかりウォーゲーム熱を再発させてしまった今日この頃。あれこれ探し始めて、新作の少ないことに気づく。目立つのはRPG風アクションアドベンチャーばかり。日本では5～6年前から定番商品なのにね。

ウォーゲームを継続的に発売しているソフトハウスはオーストラリアのSSG 社のみという状況。『HALLS OF MONTEZUMA』とか『PANZER BATTLES』は大量に輸入されていたので、店頭で見かけた人も多いはず。SFだと『Reach for the Stars』が有名(移植版は不評だったが)。

同社のRoger Keating氏は、以前SSI 社から発売されていた一連のウォーゲームの作者。この人がいなかったらダマシはコンピュータに手を出さなかっただろう(SSI 社は、彼が抜けてからパソコンっぽいウォーゲームを意欲的に出し、その後皆も知っているとおりRPGメーカーへと転向した)。

今回は趣味の話に終始するはずで、得意（？）の南北戦争をテーマにするはずだった。というのは以前から狙っていたCD-ROMを2枚イッキに購入したから。ところが、同時に注文を出したSSG 社の『Decisive Battles of the American Civil War』が届かない。カタログには載っているので、未発売ではないと思うが。輸入モノの場合、こういうことはけっこう多い。5～6本のシナリオを束にして、Vol. 3までシリーズがアナウンスされているのだが、どうなっているのか？

こういう場合、ハウスジャーナル（パソコンに限らず、ウォーゲームやRPG の出版元は、自社発行の研究誌を出していることが多い）を講読するのがいちばん手っ取り早い。1カ月以上間があったので、大丈夫だろうと油断していたのが敗因。

そのかわり「当たり」のソフトを1本発掘した。エンターテインメントのかけらもない、えらくマジな分隊規模の市街戦。

ちょっと気になったのが、背景効果音(?)。不定期にライフルの（フルオートの）射撃音が

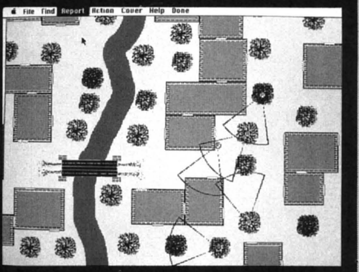
Full Metal Mac

Soft wars
参考価格5,100円（税別）

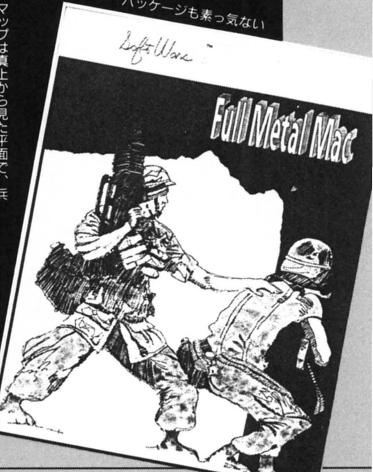
1人から28人までの相対する2チームで、旗を取り合う。ゲームとしては「精巧にできたサバイバルゲーム」といった感じ。コンピュータ相手でも、人間相手でもOK。2台のコンピュータをケーブルでつないでの対戦もできる。装備は、アメリカ陸軍の標準的なM-16ライフルとM-60マシンガン。分隊の人数によってM-16にグレネードランチャーが付属したり、LAW ロケットランチャーを携行する者もいる。

プレイを始める前に、与えられたポイントを使って地雷やブービートラップを仕掛けることもできる。兵士の行動パターンの中に、ドアを開けるとかトラップがあるかどうか調べるオプションもある。また、無線を持っている者は迫撃砲の支援を要請することもできる。弾着の確認ができないと、目標の修正もできない。

架空の街のマップが3枚ある。装備も配置も基本的には同じなので、戦史マニアには向かないが、武器マニアなら？



マップは真上から見た平面で、兵士は丸い記号と視界を示す扇型。



パッケージも素っ気ない

POP LOAD

レーニンさん、ありがとう（8月号P.201より）。彼女は僕のことを友人としか見てくれませんが、僕は今でも彼女のことを……。いつかきっと、振り向かせて見せます。流した涙にかけて……。（東京都　夢よ、もう一度）　レーニン：また臭いことというけど、どれだけ努力したかが大事なんだ。彼女のことが好きだっていう気持ちが、でも自分が傷つくのはもう嫌だ、って感情に負けたら、すべてはおじゃんだからな。頑張れよ。

パソコンをどう使うかはウォーゲーマーだけの問題ではない。

流れるのだが、緊張してプレイしていると、一瞬「撃たれたのか」と思ってしまう。もちろんオプション設定でその音を消せるのだが、はたしてライフルの射撃音を聞きながらプレイしたがるヤツがいるのかね。内容がマジなだけに、よけいなお世話という印象しか残らない。もしコレが走る足音とかドアの開閉音、風とかの背景雑音なんかだったら、どんなに臨場感をあおってくれただろう。

そう思ってからほかのソフトを眺めていくと、おもしろいことに気がついた。臨場感とリアリティーは全く別モノだということに。リアリティーは、スケールや戦闘モデルなどのシステムによって決まってくるけれど、臨場感はユーザーの知識に依存する。ライフルの音を聞いたり、戦車のグラフィックを見て、臨場感を感じる人もいるわけだ。

ユーザーインターフェースとして見たボードゲーム

リアリティーや臨場感を重視するなら、グラフィックなどは細かいほうがいい。ところが、そうすると今度はプレイがしづらくなる。グラフィックが精密なら、それだけ情報量は増えそうなものだが、限られたパソコンの能力ではそのインターフェースがうまくいかない。

たとえば3Dのグラフィックに3Dのキャラクターという組み合わせを考えてみればよくわかる。どれだけ森の中に入っていれば隠れられるのか？　丘の向こうを見渡すには、どれだけ頭を出さなければならないのかといったことだ。

コンピュータは計算機だから、見えるか見えないかといった判断は簡単だ。ところが、プレイヤーは「相手からは隠れたままこちらからは見えるぐらい顔を出したい」とか、「地形の効果を十分に受けたまま攻撃できる位置につきたい」といった、微妙な選択を求める。

計算上そういう位置は存在するのだが、「的確にその位置へ駒を進める」あるいは「確かにその位置にいることを伝える」のが難しい。

しかし、そういう実際に必要な微妙な操作ができなければ、シミュレーションとしては失格だし、またゲームとしてもプレイヤーのイライラを増加させるだけ。「コンピューター＝精密」という図式にとらわれすぎると、結局「内容はすごいのにプレイしていてもちっともおもしろくない」ものになる。

パソコンウォーゲームが、ボードスタイル物とシミュレーションスタイル物に二極分化しているのも、デザイナーの困惑を物語っている。エンターテインメントの面から見れば、あまりにコンピュータライズドされてしまっているのも問題がある。操作を覚えるだけで疲れてしまうこともままある。

人間が自分の手でプレイするボードゲームの場合、長い時間をかけて（といっても十数年だが）駒の絵柄や数値の表記法、ヘクスの分け方と地形の関係などが研究し尽くされている。パソコンゲームの場合、プログラムの実行速度などが優先され、人間のほうでその仕様に合わせなければならなかったりする。

コンピュータウォーゲームに最も期待されていたのは、「できるだけ精密で、しかも操作が簡単」なモノだったはずだ。ところが、実際に複雑で簡単なゲームをプレイしてみると、今度は細かい部分に手が届かないといって不満に感じる。まあ、ユーザーのわがままといってしまえばそれまでだが。

ウォーゲームの場合に限らず、ユーザーインターフェースは大きな問題ではある。シューティングやアクションのように、インターフェースの悪さそのものがゲームを成立させているモノは除外するにしても、ロールプレイングやアドベンチャーは、もっと試行錯誤があっていいはずなのだが。

よく「画面を見ればよいゲームかどうかわかる」というが、つまりインターフェースの出来を見ているにほかならない。「マニュアルを読まなくてもプレイできる」というのも同じことだ。もう少し3Dやバーチャルリアリティーといった技術が進めば、ヘクスよりも感覚的にわかりやすいウォーゲームのスタイルが現れそうな気もするのだが……。車や家電と同じで、スタイルが固まって数作続いたあとに名作は現れる。真にパソコンらしいウォーゲームの傑作はまだ先の話。

The American Civil War

Quanta Press, Inc.
参考価格15,500円（税別）

南北戦争とナポレオンは、ウォーゲームの二大テーマといっても過言ではない。数多くのボードゲームが、現在でも作り続けられている。ところが、アメリカやヨーロッパの人間には身近なテーマでも、日本人にとってはほとんど未知の戦争。政治的な面からの解説はいくらでも手に入るが、どこでどういった戦闘が起こったかなどは、洋書をあさるしかなかった。ゲームのマニュアルの後ろに載っているヒストリカルノートが、手に入る最も詳しい資料だったりもした。

戦争モノの洋書は、イラスト／写真集ともに重くて大きくて高い！　とても電車の中で読めるようなシロモノではない。どうせ腰を据えて読むのならというわけで、CD-ROMに手を出してみたところこれが大当たり。画面が小さいのはイラストを楽しむには不向きだが、白黒の写真やイラストは256階調もあれば十分。苦手な英語も、とりあえず知っている固有名詞で検索すれば、興味の持てる範囲でなんとか読める。というか、細かく区切れば読む気になる（はなっから通読する気がない場合には極端に便利）。

このCD-ROMは、714の項目があり、そのほとんどに写真が付属している。何枚あるのかは不明だが、人物、戦場、砲台やアイアンクラッドなど、珍しい写真が豊富で割安。お買い得の一品。

検索ソフトがディスクで付属。購入時に対応機種を間違えないように。IBM版もある。

The Illustrated Civil War

IT Makers
参考価格14,700円（税別）

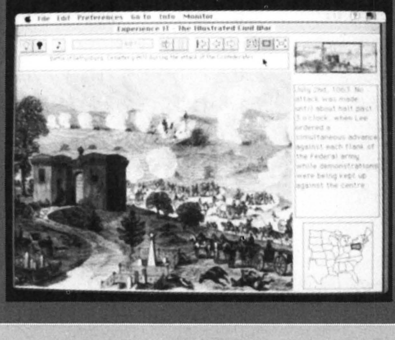
こちらはイラスト集。そもそもこのCD-ROMを作ったきっかけは、作者が祖母にもらった古い本だと書かれてある。1895年（戦争が終わって30年後）に出版された豪華本で、通信社や新聞向けに描かれた絵を集めたものだという。

当時の写真機は、まだ長時間の露光が必要で、記念撮影や風景には向いていたが、戦場の生の迫力を切り取ることはできなかった。残っている写真の多くは、ポーズをとっている人物や、動かない死体が多いのはそのため。

その本には、戦場に派遣された絵描きが、前線のキャンプ場などで描いたスケッチを集めてある。かなり精密な絵で、兵士の服装から建物や大砲の構造まで、細かく描かれている。資料としては、写真よりも重宝。鉛筆かコンテ画のようで、オリジナルもモノクロのようだ。

CD-ROM版には、746枚の絵が収められている。撮り込みの技術も優れていて、画面で線のタッチが読み取れるほど。ほかに、文字だけだが戦史や武器、編制などの読み物もある。音楽や効果音はあとからつけ加えたものだろうが、かなり凝った構成。

上のCD-ROMにも、当時の楽曲が音声トラックに12曲収められている。こういった資料集としてのCD-ROMの威力は、価格の数倍の価値がある。



Mac専用で操作性もよい。次々に画面が切り換わるツアーなら見ているだけでも楽しい。

画面写真はすべてMacintosh版　問い合わせ　マーボーブー（有）Tel 0473-61-5520　AM10：00-PM7：30　日・祝定休

POP LOAD
アストラルシティ……。人気があれば読者のコーナーとかできるはずである。それがいまだにないとは、もしかして……。（千葉県　尾岐三丁目）　レーニン：うるせー、バーロー（；_；）（；_；）（T_T）（T_T）。

歴史から考察する「三国志」

新連載

「現実及び史実とゲームではどっちがおもしろいのか？」。答えは「両方おもしろい」。ただし、想像力が豊かな人ならばだ。ＳＬＧ好きのキミならとくによくわかるはず。両方知るコトで楽しみ方はまさに無限大に広がるのだ。まずは、光栄のビッグタイトル『三國志Ⅲ』を俎上に乗せて、そのバックボーンとゲームの関係、そして登場キャラクターの分析をしてみよう。

WONDER

Vol.1 『三國志Ⅲ』の1

by 梅崎隆夫

事実はゲームより奇なり

ILLUSTRATION/小松史子

まず、三国志演義の解説をしよう。やめとけ！　そんなモノ誰でも知ってるって？　それでも、まあ、これやらないと入れないから………ガマンしてっ！

昔、昔、中国大陸に劉備という青年がいました。彼は母親と２人で暮らしていて、大変な孝行息子でありました。母親がしっかりした人で、劉備には「あなたは漢の皇帝中山靖王の末裔。誇りを持って生き、必ず漢の皇室再建のために力を尽くすのですよ」と、教育され続けました。

さて、天下は漢の皇室の衰退とともに乱れ始め、黄巾の賊なる盗賊集団が暴れ始めました。漢の皇帝の危機を救わんと、劉備は関羽、張飛らとともに兵を挙げ、以来小規模な傭兵部隊として、曹操や袁紹などとともに戦っていました。

いつまでたってもメの出ない劉備とその一党は、各地を、よくいえば転戦、悪くすると流浪する日々を送っていました。そこへ登場するのが、一代の策士、諸葛亮です。この通称・孔明という男が参加してからは、口からでまかせ出放題、戦につぐ戦は連戦連勝。めきめき頭角を現してゆく劉備軍団というワケで、当時の中国では田舎とされていて、あまり中央政府とも連絡のない蜀を我が手に収めるまでになりました。

そこまででやめておけば、これはこれでメデタシ、メデタシだったものを、無謀にも、天下を盗るのにリーチのかかった曹操に戦いを挑むのです。結果、敗戦に次ぐ敗戦で疲弊し、劉備も死んで（曹操も死んだけど）蜀は滅びました。

これが三国志演義の簡単なストーリーであるが、この中山靖王の末裔と称する劉備玄徳にスポットを当て、彼の参謀であった諸葛亮をスーパーヒーローとして世に伝えたのが、吉川英治をはじめ日本の三国志作家たちである。また、そのテキストとなった施耐庵をはじめとする中国の〝三国志演義〞作家たちも、解釈に多少の差こそあれ、おおむね劉備支持、孔明教信者の姿勢をくずしてはいない。もちろん、横山光輝版「三国志」コミックも同じ視点である。

パソコンゲームとして、「三国志」に期待してしまうのは、結果としての史実や、当時の生活や文化を無視して、たった１つの視点と、たった１つの行為に対して、いいわけめいた解釈が多すぎるストーリーのトレースにこだわらない点。まさにこの一点である。

なぜ、曹操はかくも強かったのか？

なぜ、孫権は天下を盗りに行かなかったのか？

なぜ、諸葛亮はあれほどの賛辞を得たのか？

なぜ、関羽は神になり得たのか？

まだまだある。これらの疑問を擬似体験することが可能なのが、そう、パソコンでやる「三国志ゲーム」なのである。そこんトコをやれるようにするのがシミュレーションゲームなんだろう？

『三國志』を楽しむためには、「三国志」を理解しなければならない。「三国志」とは？「魏志」「呉志」そして「蜀志」の３つを指している。そう、その「魏志」の中にある「倭人伝」に、ヤマタイ国のことが書いてあるんだよ。ま、これは余談だが、三国志の中に日本人を登場させることも不可能ではない。と、いうよりムリはない。なにせ、その時代に人やものの交流があったということだから………。

当然、「蜀志」にも〝ナントカ伝〞がいっぱいあって、「蜀志・趙雲伝」とか「蜀志・馬超伝」なんてのがある。詳しく紹介したいが、長くなるのとキリがないので、興味のある人は図書館へ行ったり、まわりに〝三国志オヤジ〞や〝三国志ジーサン〞がいたら、あれこれ聞いてみよう。

とにかく、そういった〝歴史的事実〞を、当時の記録から拾い出し、それを当時の世相に合わせて描いたのが「三国志演義」である。そして、またひとつの文献に対して、「これは正しい」、「いや、これは疑わしい」という論争が起こるのは、今も昔も変わらない。なにしろ中国は広い。広すぎるのだ。〝いつ・どこで・何が〞あったか？などということを、あたかも見てきたかのごとく、同時進行で再現することなど不可能なのである。それを、無理矢理〝つじつま〞合わせをしようとすれば矛盾が生じる。いわば、この矛盾が「三国志」そのものなのである。

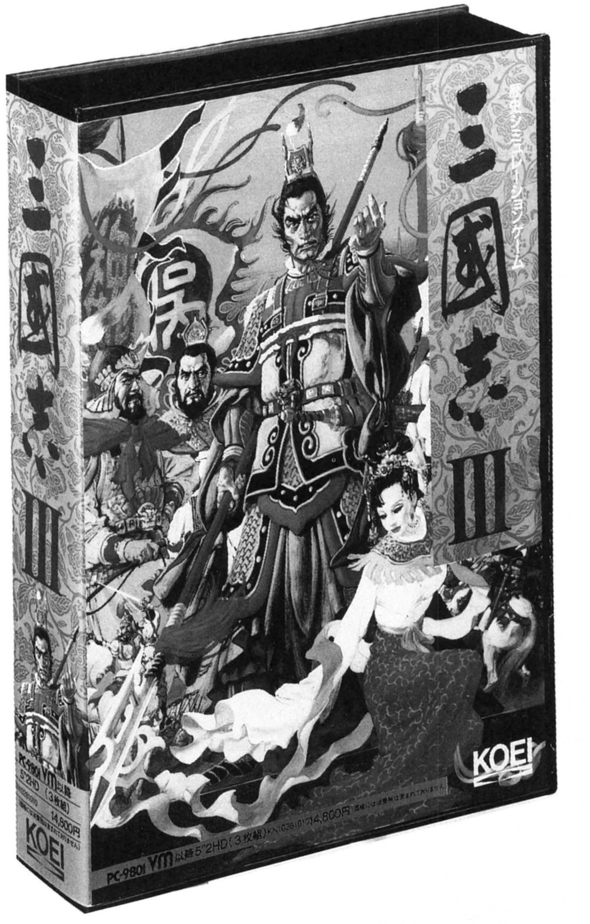
では、ゲーム・三国志のルールは何か？　たった２つだけのことを守ればよい。

1.漢の皇室が滅びたこと。

2.イロイロあって、司馬氏によって晋が興ったこと。

POP LOAD

レーニンさんは今までに〝おばけ〞を見たことがありますか？　ちなみに、僕は小学校のとき火の玉を見ました。金玉じゃないよ。（静岡県　福井啓之）　レーニン：自慢じゃないけど、おれはいわゆる心霊現象に遭遇したことは一度もないっ（きっぱり）。金玉は……今触ってみた(^^;)。



『三國志III』(光栄)。PC-9801VM/UVシリーズ 14,800円(税別)。CD付き17,200円(税別)。今も売れ続けるベストセラー。

これでオシマイ。その間、何があったかは誰にもわからない。だからゲームで再現するんじゃないか！ そう、自分だけの三国志を。

三国志を100倍楽しむための人物考察

さて、どうせこういったタイトルで始めるからには、劉備＝イイ人、孔明＝カミサマではつまらん。つまらんぞ！

どうせ人殺しで国を盗るヤツらの話。リアルに進めたい。

◎劉備玄徳

コイツは胡散臭い。まず中山靖王の末裔というのが、これまたチョーシいい。漢の皇帝で中山靖王という人はいる。ここまでは正しい（と思う）。ところがこの王サン、根っからの女好きというか、当時としてはあたりまえなんだけど、子どもが400人とも600人ともいわれるくらいいた（らしい。女の子をいれると軽く1000人以上という説もある）。ま、劉備はそこから何代かのちの子孫（8代目説が有力）ということになるが、三国志演義にもあるとおり、〝書いたモノ〟がない。これは弱い。証明書がなければ、それは〝自称〟というレッテルが貼られるのだ。そこで、〝形見の宝剣〟というモノが登場するのだが、これだって鑑定書がなければ、何だかわからないモノである。逆にこれこそ〝伝来の宝剣〟といえば、「あー、ナルホド」ということになる。劉備は、その出生を胡散臭い身分を自称しなければならない。いわば、悲運のスタートを切るわけである。

ヘタすると数千人いた〝中山靖王〟の子孫のひとりだということにして、私兵集団にハクをつけることは悪いことではない。また、そうでもいわなければ人は集まらないし、大義名分もできないではないか！

非道、無法がはびこる時代には正義の旗印が必要なのである。あるが、そんなタワゴトに引っかかるようでは関羽も張飛もたいしたことはない。そんな評価もある。いや、関羽は個人的にファンなので弁解すると、「それを批判したところで、どうなるものでもない。ここは神輿が誰であっても、行為が正しければそれでいいではないか？」という、いかにも関羽らしい人間の大きさで、劉備に従ったということにしておきたい。

もともと、胡散臭い理由で挙兵した劉備だが、世間知らずの悲しさで、傭兵部隊として、曹操や袁紹、袁術らにいいようにコキ使われる。しょせん、出身階級の違いといえばそれまでだが、大きなことをいうわりには情けないありさまである。

そこに力を貸すのが孔明である。コイツもまた胡散臭い。孔明に人を見る目があれば、こんな乱世であればこそ、仕えるのは曹操であろう。だけど、コイツは劉備を主と仰ぐのである。ま、主人が曹操であれば、その部下としてはたいした出世はできない。しかし、劉備なら楽勝だ。この世間で通用しない程度の名目（中山靖王の子孫ということ）で旗上げしている。だから大きな勢力となり得ない。ここは一番、このイナカもんに手を貸して、大いに名前を売ってやろう。

POP LOAD

こんにちはーっ。シャイちゃんと同い年で羽龍麻里亜さんと同じ県に住む蔦夜原と申します(蔦ちゃんと呼んで♡)。学校で私がオランダ人の1/4だという噂が流れているのです。どうしたらよいのでしょうか／ （あたしゃ、れっきとした日本人、外人の血は1滴も流れてナイ……と思う） （新潟県 蔦夜原） レーニン：オランダ人ってなして？ とにかく、お兄さんが可愛がってあげるからね♡

事実はゲームより奇なり

孔明が伝えられるとおりの超天才ならば、そんな計算は朝飯前である。かくて、希代の戦争の天才を配下に加えた、純情青年（？）劉備の天下盗りは始まった。

しかし、することなすことズッコケで、たとえば同じ劉姓だからといっておしかけた劉表の領地を盗むのに失敗したり（あたりまえだ、そんな話はバブルの最中でも通用しないゾ）、それでもシブとく劉表のもとに居座り、彼の死後この荊州を手に入れる。この荊州を基点にして、さらに山奥の蜀も同じ姓だといって、これはおしかけずに戦って盗るのであるが、これまた姓が同じというだけの理由で、まこと理不尽な話ではある。こういった、親戚だと偽って押しかけ、居直って財産を騙し取るテクニックは、人のよい関羽や単細胞の張飛では考えつかないだろう。こういった卑劣な手を考えるのが孔明の仕事だったと考えられる。

国盗を行うのに、〝同姓のよしみ〟を大義名分にした、歴史的に見ても珍しい男。それが劉備玄徳である。

彼が盗んだ蜀という国、またその国民も哀れなモノである。誤解のないように書いておくが、蜀という国家は劉備が国王になって以来、超戦闘国家に変身するのだ。蜀の国民は、それまで中国大陸においては、かなり辺境にあったことも幸いして、農業を主体としてわりと平和に暮らしていたのだ。だから軍隊は弱く、さすらいの傭兵集団・劉備玄徳とその一味に、やすやすと勝たれてしまったのである。当時の中国の国民は、「主変われど暮らし変わらず」というライフスタイルであったので、「ああ、今度も戦で親方が変わったな」と気楽に考えていたに違いない。それが、「天下統一のため、朝敵・曹操を討つ」である。いちばん驚いたのは、蜀の国民であっただろう。

とにかく戦争好きな孔明が、すべてを仕切っていたのである。「帥師の表」という〝戦争を正当化〟する文書を、一方的に書いたうえに読み上げて、勝手に戦争しに行くのである。この頃には劉備は死んでいる。生きていたにしても、孔明は行っただろう。とにかく孔明は、これがやりたくて、ほとんど無能に近い劉備に仕えたのである。

かくて、当時にあっても大国のインフラもしっかりできた魏を相手に、無謀な戦いを挑み、負け戦をしては、リターンマッチを繰り返し、孔明もついに勝てないまま戦場で死ぬ。ところがこれで終わりではなかったのだ。孔明の死後もこの出兵は続く。蜀の国民にとっては、ほとんど地獄である。いくら蜀に人物がいないといっても、一部に相当な反対はあったようだが、なんせ孔明がコワイ。劉備に目をかけられていた馬謖でさえ、〝孔明の負け戦〟でツメ腹を切らされたのだ。さからうとロクなことはない。いつかは終わるだろう。それが終わらなかったのである。

孔明の後継者である姜維伯約なんぞは、もと魏の武人である。それが、孔明に騙されたのか？国を売って戻るところがなくなったのか？　とにかく、シャカリキに遠征を繰り返すのである。

やがて蜀は滅びるが、戦で魏に負けてではない。国力が疲弊しすぎて魏に下るのである。戦闘国家なんてものは、ゲームの中だけにしておいてほしいモノだ。

歴史は劉備の野望を教えてくれない。なぜ、劉備が起ったかは、いまだかつて謎である。

というワケで今回はオシマイ。次回は曹操、孫権らにもスポットを当てる。ゲームシステムについてはその後やる予定なのでご期待ください。

POP LOAD

P 希望と書き続けて数十年(ウソ)。8月号のP.214に載った。初めて載った。メッチャうれしいよー。P.S.どうやって連絡したらいいのでしょうか。(大分県　大分の猫)　レーニン：えー、編集後記んとこに載ってるポプコム編集部の電話番号を回して「編集部に見学に行きたいんですけど」っていえばおーけいさっ。ただし、毎月15日ぐらいまでは編集部は地獄の忙しさなので、その時期はなるべくはずしてね。

パソコンゲーム考古学

研究所主席研究員 ハナブサアキラ

キャラクター物のゲーム化は原作を超えるくらいの意気込みで作ってほしい!!

品のいいゲームの仕上がりは気持ちがいいものです

というわけで今回は『めぞん一刻』をとりあげます。いわずと知れた『ビックコミックスピリッツ』に連載された高橋留美子の超人気マンガ。このマンガがゲーム化されるという話が業界に流れるや、いろいろ話題になったものでした。しかもソフトハウスはマイクロキャビン。『ビックコミックスピリッツ』といえば小学館で、だとしたらゲーム化は小学館系のPOPCOMソフトからでは？　なんて噂さえあったのですよ、当時。

さて、これほどのビッグで有名なマンガのゲーム化というと、うれしいというより本当に大丈夫かなという気持ちのほうが先になってしまうものです。とくに管理人の響子さんの扱いに気をもみました。ゲームのほうはアドベンチャーゲームで、響子さんと謎の人物惣一郎さんの関係を、五代裕作が一刻館内部と外部をかけ巡りながら探っていくというもので、ストーリーは原作をもとにしたオリジナルといったところ。原作をそこなわずに上手にアレンジしてありました。

危惧していたグラフィックはけっこう忠実で見ていても違和感なくプレイできました。この当時、マンガのゲーム化というと原作をかなりデフォルメしたものもあって、がっかりさせられることも少なくなかった時代ですから。

さて内容ですが、これもアドベンチャーゲームにありがちなコマンド繰り返しが何度か登場しましたが、それなりの必然性もちょっとは感じられて、ただ時間の引き伸ばしと理不尽な謎解きとはちょっと違っていました。

とくによかったのが一刻館の住民たち。四谷さんや六本木朱美、一ノ瀬母子たち。彼らが五代くんにしょっちゅうちゃちゃを入れてくるわけです。しかし、悪意はないので原作同様笑いを持ったコミカルなテンポでプレイをすることができたのです。

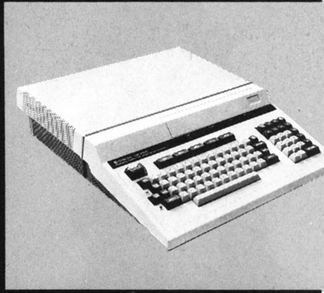
でもって響子さんの秘密、思い出のフォトグラフに向かってエンディングに近づいていくわけですが、けっこうお色気もあったりギャグもあったりしながら、イメージグラフィックスなどがかなりクォリティーが高く、品のいいまま進行していきました。

アドベンチャーゲームそのものの難易度はそれほど高くなかったと思いますが、原作を知っている人も知らない人も楽しくプレイできるマンガのゲーム化はこうするんだよ、というお手本のようなゲームでした。現在でもマンガ（とくに某週刊J誌）からのゲーム化はパソコン、ゲーム機問わず行われていますが、どれもが原作をそこなうことなくゲームとしてもおもしろいものに仕上がっているかというと、ちと首が傾きます。

最近ではキャラクター物、版権物（映画など）のゲーム化に動くメーカーが多いようですが、それを原作以上におもしろくすることというのは至難の業であることを今一度認識して作ってほしいと思う今日この頃です。

『いきなり最終回』(JICC出版局)シリーズがおもしろい。子どもの頃読んだマンガのエンディングがいったいどうなっていたのか、忘れていたり途中で読まなくなって知らなかったりしたものが多く、このシリーズを読んで自分の中でやっと完結したマンガもいくつかあった次第です。また『8マン』の復刻版では未完だったラストをマンガ家に描かせたということで、これまた感激ものでした。マンガをゲームにすることも多いわけですが、ゲームの完結ってマンガに比べてちょっと弱い気がするのですが……。

地質時代のハードあれこれ
MB6890
日立



先月紹介したPC-8001によって、パーソナルコンピュータの時代が幕を開けたわけだが、その8001の対抗機種として出たのが、日立のベーシックマスター・レベルIII（形式名はMB6890）。通称、レベルIIIである。キーボード一体型のボディーは、8001より奥行きがあり、ディスプレイを載せられるようになっていた。CPUは、8001のZ80に対し、モトローラの6809を採用。この6809は、当時究極の8ビットCPUとして、マニアにもてはやされていたチップだ。さらにグラフィック機能は、8001の160×100ドットに対し、最大640×200ドットへと強化。もちろん、フルカラー8色である（ただし、横8ドット分は同じ色しか出せない）。国産パソコンの横640ドットのグラフィックモードというのは、ここから始まったのだ。

そのほか、ひらがな文字が表示できるユニークな機能も。拡張スロットも6つ用意されていて、和製アップルとの異名もとっていた。したがって、発売当初は人気もかなりあったけれど、残念ながら8001のように、長く生き残ることはなかったのである。

1986年度作品

めぞん一刻

マイクロキャビン

機種／PC-9801、8801、X1、FM-77各シリーズ、MSX_2
媒体・価格／フロッピーディスク、ROM　6,800円(当時)

第3回
信長と幕末の異才 大村益次郎（前編）

与志田謙信の武将でドンッ!!

清州公園内　織田信長像（写真／与志田拓実）

いかにも唐突に始める。与志田というと、どうも戦国オタクというイメージで見られているようなふしがあるけど、じつはさにあらず。戦国時代に興味のあるのは確かだが、本当に好きなのは幕末維新なのである。

でも、幕末維新を題材にしたゲームって、これが意外と見当たらないんだな。しいてあげると、光栄の『維新の嵐』くらいのもの。それもみんなが知るように、いまひとつって感じだったし。どっかのソフトハウスさん、幕末維新のゲームを出す企画はないですかね。いいかげん、戦国時代や三国志ばっかりじゃなくってさ。もし、そんな企画があったらぜひとも私めにご一報くだされ。これについちゃ、与志田はかなりのアイデアを持っているつもりだから（個人的に誌面を使うなっつーの〈編〉）。

＊

とまあ、なんの脈絡もなく始めてみたわけだが、今回は与志田がつねに関心を寄せてやまない幕末維新と戦国、この2つの時代における変革者の存在について触れてみたく思う。

戦いの時代、混迷の時代には、突如として天才的な変革者が現れ、それまでの遺構をいともたやすく打ち破っていくのが常である。これは天の定めた歴史の法則とでもいえようか。戦国と幕末維新も三百年という時代を隔てながら、実際に変化が見られるのはその社会様式のみで、旧秩序の崩壊から新秩序の成立までの過程を歴史的構図になぞらえてみると、そこには違いがあるどころか、極めて似かよった流れがあることに気づかされるのだ。

まず、戦国期の変革者といえば、これは誰も異論を唱える余地などないほどに、織田信長という名前がごく自然に浮かび上がってくるが、それに匹敵し得る幕末維新期の変革者は誰であろう。

あくまで純軍事的なゼネラリストとして、信長と同じ思考性を持ち合わせた幕末維新の人物をあげるとすれば、それはおそらく村田蔵六こと大村益次郎に尽きるのではないだろうか。「どうして」「ちょっと違うんじゃない」って声も聞こえてきそうだが、この2人の人物像を合理的精神と先見性といった観点からとらえた場合、信長と大村益次郎には、このうえなく類似するものが見受けられるように思うのだ。

ちなみに、合理的精神と先見性の持ち主ということでは、勝海舟や福沢諭吉あたりもそうかもしれないが、海舟の場合はそこに将軍慶喜との関係など、もろもろの情念がつきまとい、福沢の場合はしょせん、啓蒙家の域を出るものではないんだな。そこで、信長に匹敵し得る極めて日本人離れした特異な合理的精神の持ち主を幕末維新に探すとなると、変革者といえる人物は、やはり大村益次郎しか見当たらないのである。

大村益次郎なんて名前聞いたこともないよ。という歴史にうとい人のために、少々彼について説明をしておこう。靖国神社に行ったことのある人なら見かけたことがあると思うが、そこには彼の銅像が建っている。なぜ靖国神社なのかというと、日本の陸軍の創設者ってことからなんだ。

長州の村医者の子に生まれた彼は、大坂の蘭学者緒方洪庵の適塾で西洋医学を学び、ついでに西洋科学をも身につけ塾頭になった。一時、帰郷して家業の村医者を継いでいたが、ペリー艦隊来航の動乱に導かれるかのように、宇和島藩主伊達宗城から招かれて、兵書の翻訳や蒸気船の製造などを指導する。そして、これが幕府の目にとまり、江戸へ出て幕府の藩書調書教授手伝、講武所教授と歴任していくことになるのだ。

だが、彼の真価は、同じく長州の出身である桂小五郎こと木戸孝允の斡旋で、長州藩雇士となってから発揮されることになる。とくに、軍制改革の担当者として藩内の近代化を図ると、まさに押し寄せる幕府の長州討伐軍を、持ち合わせた明確な兵学理論からことごとく撃ち破っている。

以後、戊辰戦争にあっては、新政府の軍防局判事として卓越した指揮をとり、上野彰義隊の掃討、北越・東北の戦乱平定を指導して兵部大輔に就任、近代兵制の樹立に尽力した。

このように大村は、確かに歴史上に名を残す変革者として位置づけされるのだが、はたしてその生涯が、彼自らが望んだものであったかどうかは定かではない。この点は信長と顕著に異なるところだ。大村の生涯を見ていると、偶然にして身につけた能力や技術といったものが、好むと好まざるにかかわらず本人の運命を変えてしまった、としかいいようのない歴史のおもしろさを感じるのである。

おっと、早くもスペースが尽きてしまったようだ。この続きは、また次号で。（この項続く）

靖国神社内　大村益次郎像

信長に匹敵し得る幕末のゼネラリスト、大村益次郎。
一介の村医者にすぎなかった彼が歴史の表舞台に登場したとき、維新という扇は開かれた。かくも歴史とはおもしろいものである。

POP LOAD

私の彼が高岡早紀の写真集を買った……。キーッ／　悔しいわっ／　私という女がありながら／　レーニンさん何とかいってやってくださいよ／　（東京都　吉川玲奈）　レーニン：そんな男の子のことはさっさと忘れて、おれの胸に飛び込んできなさい（-_-）（何とかいったけど、いう相手が違うか（^^;））。

コンバット狂のハイパーバトルエッセイ！

第22話 ビバ！ スペイン

提督の異常な愛情

アドミラル破夜魔

オリンピックも終わったところで、今回は「スペイン内乱」を取り上げてみよう。

歴史の勉強では、1936年７月にフランコ将軍が革命を起こし、彼を支援するドイツ・イタリアと、人民戦線政府側についたソビエトの新兵器の実験場になったということ、そして結果的にフランコ側が勝利を収めたことくらいしか習わないのだが、これをちょっと調べてみるとさまざまな側面が見えてくるのである。

まずこの戦争は内乱であるにもかかわらず、知名度が高い。

ヘミングウェイの小説、映画ではゲーリー・クーパー、イングリッド・バーグマン主演の『誰が為に鐘は鳴る』をはじめ、幾多の小説・映画の舞台になっている。

このスペイン内乱が他の国（とくにイギリス・フランス・アメリカなど）の知識層にとって大きな影響を与え、義勇軍として参加することが流行にさえなったというのはいささか奇妙な観さえある。

我が輩はこの現象を、知識人ゆえの安易なヒロイズムの発露ではないかと疑っているのだが、問題はどうしてこの戦争がこんなにクローズアップされたのだろうか？

ひとつはイタリア・ドイツ・フランコというファシストと戦うという図式。ファシズム＝悪という観念が、この頃から高まったといえるだろう。ファシストによる、市民への暴行、虐殺は、この戦闘が長引いているうちにどんどん生まれてきたことで、当然、英・仏のジャーナリズムもここぞとばかりに焚きつけたのであろう。

だが、モンロー宣言に縛られていたアメリカはともかく、英・仏政府がこの戦いになんのリアクションも起こさず、静観する構えをとったのはなぜだろうか？　腰の重い政府にいらだって義勇軍に参加した知識層にとっても、これは最大の関心事だった。そこで、その原因を推理してみよう。

スペイン内乱は、中世から続いた王政が倒れ、共和制になったことから始まる。

しかし、この当時の革命の例にもれず、スペインの共和政府というのはアナーキストあり、マルキストあり、リベラリストあり、さらに王政に批判的だった特権階級までいて、左翼的性格を持つという結びつきだけでひとつの政府を作るには、あまりにも雑多すぎた。

そのすきをついて、王政の当時将軍で右翼の代表者であったフランコが軍事革命を起こし、その機に乗じようとファシストが援助したのである。だが、その陰には宗教問題もあった。王政と深く結びついていた教会は、共和政府・人民にとっては怨嗟の的であり、しばしば焼討ちにあっていた。ここで思い出さなくてはならないのが、共産主義が教会・宗教を弾圧していた事実である。スペイン、ソビエト（ロシア）といった、ヨーロッパ内の後進国（？）ではとくに王政とキリスト教の結びつきは強い。だから民衆にとってそれは恐怖と怨嗟の的となっていたのであろう。

のちにナチスが「キリスト教の解放」を旗印にソビエトに侵攻したように、フランコは宗教の解放を旗印に軍事行動を起こしたのである。

これに対する各国の反応は実に鈍く、国家として援助を行ったのはソビエトだけになった。そしてそのために、リベラリストもアナキストも共産主義の庇護のもとに入ることになったのである。

共産主義とファシズムはどちらも自由・資本主義の敵である。英仏両国が冷やかな目で見たことはいうまでもない。できれば共倒れしてくれればラッキー／　てなことを考えていたに違いない。いや、当時においては、共産主義のほうがファシズムより嫌われていたのである。正式なものではないが、アメリカなどは個人会社がフランコ側に武器援助（もちろん商売であるが）を行っている。

海洋大国も今は昔……。頑張れスペイン// Photo©オリオンプレス

また、フランコのほう起を聞いたフランスでは、ただちに人民戦線を援助しようとした政府に対し、議会は「ドイツを刺激することになる」といって大反対をしているのだ。

このあたりの英仏弱腰外交は、以前書いたフィンランド問題などとオーバーラップしてきて、第二次世界大戦を引き起こした遠因といえなくもない。

英・仏・独・伊・ソといった大国の思惑、宗教問題、イデオロギー対立、民族紛争、貧困と圧制などなど、スペイン内乱は、現在のさまざまな戦争の問題をすべて含んだものである。諸君も一度ゆっくりと本でも読んで研究してみたらいかがかな？

参考文献　斎藤孝著『スペイン戦争』　中央公論社

POP LOAD

主婦が美少女ゲームをしては、いけないですか？　（北海道　能戸志津子）　レーニン：奥さぁん、そんなことないっすよぉ。オタクのすがりんも、美少女ゲームは絵がきれいだからいいですよね、っていってますよぉ。旦那さんに飽きたら連絡くださいねぇ（-_-；）。

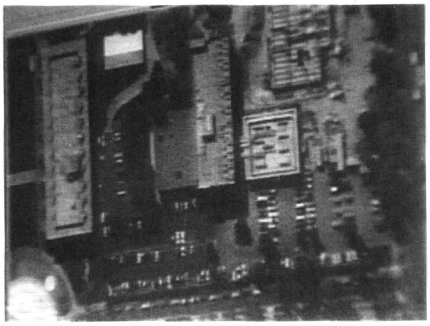
SCAN THE COMPUTER HEROES
[高城剛の電子空間浮遊録]
スキャンザ・コンピュータヒーローズ

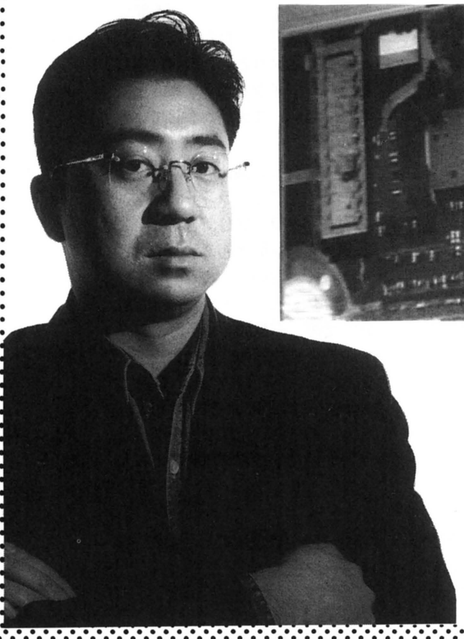
高城 剛（たかしろ・つよし）
自称、ハイパーメディアクリエイター。小泉今日子、近田春夫ETCのMTV制作など、コンピュータを駆使した独特の映像を制作。なうてのコンピュータ使い。

3回目を迎えた「高城VS武邑対談」だが、今回で終わり。最後は、近い未来のコンピュータを巡る風景を予測してもらった。

2000年、コンピュータは、どういう姿で僕らの前に現れるのか!?

武邑　3回にわたって、メディア、とくにコンピュータについて話してきたんだけれども、ここらで、近い未来、コンピュータを含めたいろんなメディアが、どういった形になるか、を考えてみようか。
高城　コンピュータに携わる商売ってのは、数年すれば3K職業として若い子に敬遠されるようになるよ、きっと(笑)。だって、すごいよ。コンピュータ上で、映像から音まで、いろいろなものが扱えるものだから、1人の人間にさまざまな要求が突きつけられる。'85年くらいから、音楽業界には「打ち込み屋」と呼ばれる人たちが、出てきたわけ。何をするかというと、ちょうどその頃、Macintoshの音楽ソフトってのが続々発売されたんだけど、それを使って、演奏からアレンジまですべてを1人でやる。キタナイ、キツイ、キケンの3K以外のなにものでもない世界／　まぁ、最後のキケンはあてはまらないかもしれないけど(笑)。僕なんか、死んでます。もうめちゃくちゃ働いてますからね（爆笑)。
武邑　そりゃ、大問題だね(笑)。ま、それはそれとして(笑)、今まで、コンピュータに限らず、メディアというのは、'50年代の「家電」の考え方で開発されてきたわけ。冷蔵庫や洗濯機、掃除機が家庭に普及したあの時代の考え方と、ちっとも変わっていない。家庭のもろもろの作業を自動化して、いかに人間が楽をするか……。つまり、「はかどる」という方向で、モノをデザインしている。「処理速度が速いコンピュータを／」、「膨大な情報量を扱えるマシンを／」というのが、メーカー側のモノを作る際のコンセプトなわけ。でも、これからは、ちょっと変わっていくと思うんだ。
高城　人間が、必死にマシンを追い駆けて、無理して使ってるって感じだものね。
武邑　'90年後半は、情報通信の環境が、現在とは全く違うものになるといわれてるんです。たとえば、77個の衛星を世界中に打ち上げるという計画が、'97年に計画されているんですが、そうなると、ヒマラヤにいようが南極にいようが、世界中どこへでも、電話をかけられるようになる。しかも、その時代の携帯電話は、映像情報も扱えるようになるだろうし、ポケットに入るカード式のものも出てくるだろうと予測されている。もう、個人の生活の必需品になるだろう、と。コンピュータを取り巻く環境も、'90年代には相当変わるでしょう。
高城　どういうふうになるんでしょうかね。
武邑　つい先日、産業興業審議会という機関が、2010年までの映像産業市場の動向を、数値で表してみたのね。2000年には、25兆円ものお金が、2010年には、その倍の50兆円が動く、という結果が出た。たった10年の時間の経過後、動くお金が2倍にもなってしまうんですよ／　それは、なぜか、というと、2000年には、今普及しているシステムが一挙に変わってしまうから。新しいハードががんがん出てくる。そうなると、その新しいシステムを使って、何を作っていいのやらわからなくなるんですね。ハードの数に比べて、ソフトがなかなか出てこなくなる。ソフト不足のためソフトの価値がはね上がり、インフレーションが起こっちゃうんです。
高城　今の形と全く違ったメディアの風景ね。
武邑　おそらく、コンピュータもこれから、2つの方向に分かれるでしょう。1つは、'50年代の「家電」の枠組み、つまり「はかどる」の方向で考えられていた「たくさんの情報を、より速く」処理するコンピュータで、もうひとつは、全くエンターテインメントとしてのコンピュータ。「はかどる」のほうは、高城君がいったように3K職業の道具として扱われ(笑)、後者は、もっとしなやかな形で僕らの前に現れると思う。
高城　そうか。
武邑　だから、パソコンも「家電」の考え方で開発を進めていくのでなく、エンターテインメントエレクトロニクスとして育てていくほうが、おもしろい展開を、将来見せてくれるでしょうね。





武邑光裕（たけむら・みつひろ）
日本大学で教鞭をとるかたわら、鋭いメディア論を展開。著書は、「ポスト・メディア論」(洋泉社)、「メディア・エクスタシー」(青土社）など。

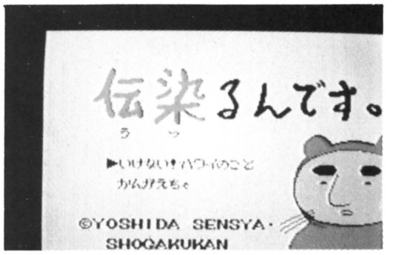
先日ゴキブリに顔面に飛びつかれた。十何年か生きてきてこんなことは初めてだった。あー、嫌な季節だよな。　（愛知県　杜王凱）　レーニン：おれの前でゴキの話をするなっ（`_´)。

カルトなゲームによろしく。

VOL 15

By 須田PIN

とにかくゲームの基本をはずしたソフトを紹介する。それをわざとやっているんだから気持ちよい。おもしろがりはぜひやってみそ！



オープニング画面からしてヘン。故障じゃないよ。

ゲーマーの神経を逆なでするゲームが登場だ！

吉田戦車のキャラクターがいっぱいで極楽！

はじめにいっておくが、このゲームにはいままで評論家が築き上げたゲーム理論は通用しない。

製作のコンセプトは吉田戦車の『伝染るんです』の雰囲気をいかにして、ゲームに反映させるかにあるのだ。

だからボスキャラに、一発でわかるような安全地帯があっても、アイテムの効果が値段と比例していなくても、時代遅れのアドベンチャーのように、エレベーターに何回も乗らなくてはいけなくても、かわうその踊り攻撃で敵にダメージを与えると同時に自分がダメージを受けてしまっても、ふぅ、疲れた……とにかく文句いっちゃいけない。耐えるのだ。

繰り返すが、これは吉田戦車の「意味不明、理不尽、かなりヘン」な世界を楽しむゲームなのだ。

とまあ、いろいろごたくを並べてきたが、要するにコレ、吉田戦車の世界が好きでない人にはクソゲーなのだ。

自分は吉田戦車の世界好きだな。出版されている単行本はほとんど読んでるし、買ったのもかなりある。

そうだそうだ！　じつは吉田戦車さん（ここだけ敬称つけてヘンだな）に直接会ったことがあるんだな。

あの人は『ウィザードリィ』のファンでちょっとその関係で仕事場にお邪魔したことがあるのだ。『B．C．F．』を持っていったんだけど、熱心に話を聞いてくれた、よい人だ。

誤解のないようにいっておくが、だからって紹介するわけじゃないぞ。本当に希に見るようなヘンなソフトだから紹介するのだ。

ドコがヘンか？　まず電源入れたところからヘン。画面がズレている。マニュアルにも書いてあるが、スタートを2回押さないとゲームができない。

続いて、このゲームにはエンディングのスタッフロールがない！　真のエンディングの条件(恐らく)「かわうそをハワイに行かせる」を達成していないせいかもしれないが、とにかくいきなり「終わり」と出てしまう。

アイテムが何の効果を持っているかさっぱりわからない。「あまいもの」「きれいなもの」「きたないもの」など意味不明だ。価格もバカ高いものから、極端に安いものまでさまざまで、混乱する。これは製作者の狙いだろう。

ボスキャラの安全地帯もひと目でわかるようになっていて、安全地帯がないボスは砂場のボスと最後のボスくらいだ。これは脱力感に見舞われる。

かと思うと、非常に陰険なトラップがあったりして、ユルユルした気分がシャキっとしたりする。これも狙いかもしれない。

吉田戦車ファンの方のために、登場キャラクターを紹介しておくと、かえる君、かっぱ君、斎藤さん、頭にこけしを乗せた人、包帯を頭に巻いた人、ミッチーととおる君、王様、などなどたくさん出てきてうれしい。

攻撃方法もヘンだ。いちばんヘンなのは包帯を頭に巻いた人で、これはカベに貼紙をするのだ。貼紙をする前に倒せばいいが、貼られてしまうとかわうそはダメージを受けてしまう。敵キャラに接触していないのに、ダメージを受けるゲームなんか前代未聞だ。

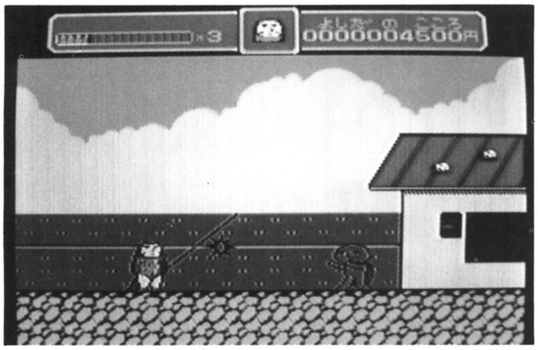
あとなわとびをする人（敵キャラ）もヘンだ。なわとび中は無敵状態だが、しばらく待っていると、疲れて横になってしまう。その間に攻撃をしなければならないのだ。

グラフィックはお世辞にもキレイとはいえない。創世記のファミコンと変わらないのだ。しかし、これがうまい味を出している。このゲームには隠れキャラがいるのだが、それが背景に隠れてしまうのだ。事実かえる君の「伝染るんです」クイズは2回プレイしないと気がつかないほど、うまく背景に紛れ込んでいた。

ほめてんのかけなしてんのか、わからん文章になったが、僕にとってのこれのおもしろさとは、ゲーム中、どんなに腹が立っても「これは吉田戦車の意図したものでは？　もしかするとこのバグも含めてゲームといえるのでは？」と本気で怒れないところだったのだ。

僕を含めて、評論家はゲームを型にハメようという傾向がある。操作性などの基本的な部分ならよいが、ゲームシステムなどの独創性が求められるところに口を出しすぎると、ゲームはこじんまりとしてしまう。なにもかもぶち壊す、こんな破天荒なゲームがあったっていいじゃないか？

ボスキャラはみんな「伝染るんです」の人気キャラ。カッパ君は頭のおサラを飛ばして攻撃！　カッパ！　カッパ！



ボクの爆烈ゲーム日記

7月26日（日）久々に映画を観る。クローネンバーグの『裸のランチ』だ。この監督けっこう好きなのだが、つい寝てしまった。よって評価できず。まあ「寝た」ということが評価ともいえるな。眠くなるほど難解（ひょっとして退屈？）だったわけだ。

7月29日（水）うちのバイトが無断で『ストII』の全国大会にはがきを出していたことが発覚する！　俺はまだ昇竜拳も満足に出せないというのになんということだ。これから一日百本の昇竜拳修行を己に課すことにした。相手はむろん無人の2Pだ。

8月2日（日）物欲パワーが突如盛り上がってきて、アキバでソフトの買物がしたくなる。狙いは千円以下のソフトだ。優柔不断な自分は買う段になったら、千円以下のソフトでも購入をためらうので、千円以下のソフトは「どうしようかな、と迷ったら絶対買う」と心に決めて、現場に向かった。結局ファミコン2本とメガドラ1本、PCエンジン5本買った。しかし今PCソフトが驚くほど安い！『妖怪道中記』と『ドラスピ』が合わせて千円以下！　おかげで計8本もソフトを買ったのに、出費は1万円ちょっとで済んだ。これからハード買うようなゲーム素人には絶対PCエンジンをすすめちゃうな。

8月6日（金）今日は出張で仙台へ来ている。仙台は今七夕の真っ盛りだ。しかし、眺めてみたがあまりおもしろいもんではない。自分には風情を楽しむ気持ちが欠けているのかもしれない。夜はお決まりのゲーセンへ。ここでも『ストII』の人気はすごい！　東京では見かけないタイトーの競馬ゲーム（コイン）をプレイするが、あんまおもしろくない、ペケである。

POP LOAD

お願いです！　今度レーニンさんのプロフィール（詳しく）を載せてください。最近とても、レーニンさんに興味があります♡　（北海道　すばる）　レーニン：1965年2月18日生まれ。O型、水がめ座。北海道立苫小牧東高等学校卒、横浜市立大学文理学部卒。性格：温厚、短気、情に厚い、いぢめっこ、酔っぱらい、ろくでなし、女好き。将来の夢：きれいで気立てがよくてHが好きな女の人に養ってもらって、起きてから寝るまで酔っぱらっていられる生活を手に入れること。こんなとこです（-_-)。

Vol.25

新宿駅、国際空港との間を一時間で結ぶ成田エクスプレスから降り立った彼女は、米国のホームドラマにでも出てきそうなごく普通の初老の女性に見えた。ふわりとした白髪で小柄な彼女の傍らには、サンフランシスコからつきそってきた素朴な感じの、そして初めての日本にややとまどっているような、兄のジョンが立っていた。その日の夜明け前に飛行機に乗り、半日かけてきた2人には、やや疲れが見える。

新しい人間と出会うとき、いつも私の心は不安でゆれる。言葉の使い方は人それぞれだ。いつまでたっても私の耳が相手の英語についてゆけぬ。そんなことも多い。そんなとき覚える気まずさへの不安は私の舌をもつれさせる。"ハロー、アイム・ユーリ"と話し始めた自分を私は心の奥で息を殺して見詰めていた。

その日の宿へと2人を案内する道すがら、簡単に互いのことを話し始めた。いくつかの大きめのバッグを私がかつぐ。夕方の新宿はラッシュアワー。日本最大のこの駅を一日百六十万人が利用するのだというと、返す言葉もないようだ。階段の繰り返しと人ごみに四苦八苦する年配の2人。手伝いつつも、改めて東京の非人間性を思う。そして人、人、人。どこへ行っても無数の人の群れ。それがアジア。

彼女の英語がよくわかったとはいえぬが、暖かな雰囲気とそれを支えるジョンの目線に不安感を覚えることはなかった。品川近くのビジネスホテルに着く頃には、ずいぶんとうちとけることができたように思う。2人に翌日のための資料を渡し、不安げなホテルマンには私の連絡先を伝えて、その日は2人と別れた。

私がなぜそんなことをしているのかと、これを読む人々は思うのだろう。ひょんなことから、私は数カ月前よりとある環境保護団体で働き始めた。それまで私がそんなところで働こうとは夢にも思ったことはない。「無謀な旅人」。編集部の人がつけたこのタイトルは、やはりあまりはずれていないのやもしれぬ。私の明日はいつも、見知らぬところからふらりとやってくる。北米で生まれ今アムステルダムに本拠を置くこの団体の歩みは、ここ20年の環境ムーブメントの流れと軌を伴にし、西洋ではよく知られている。

翌日、明治学院大学の講堂を借りてのシンポジウムが始まった。約200人ほど集まった会場でのテーマは湿地。"ウェットランド"。今環境保護にかかわる人々の関心のひとつはそこに向けられている。水に恵まれた湿地帯は、そこに豊かで多様な生命を生み、彼らは互いに依存し合いながらひとつのシステムと呼べる環境を作っている。そこはまた、それを囲む周辺の自然を支える重要な中心の役割もあり、移動する動物たち、とくに渡り鳥にとって不可欠の場所でもある。

ラムサール国際条約は、そんな湿地を保護するためのもの。豊かな水と湿地が存在する日本も最近そこに加わった。一方で、有名な北海道釧路湿原の中心には、ごみ処理場が作られてもいる。かつて水の街だった東京が今はもはやそう呼べぬのと同様に。

数人の海外からのほかの講演者のあと、彼女、フローレンスの話が始まった。それまでの"運動家"風もしくは科学的レポートと異なり、彼女の話しぶりには身近なサンフランシスコ湾埋め立てへの実感がこもる。友人たちと作ったカリフォルニア風のTシャツや車の日よけボード等を手にしつつ話す内容は具体的だ。その姿を、隅の壁にもたれたジョンが見詰めている。

"You are an old friend. また会いましょう"そう残して別れた彼女が、今も心に残っている。

いつもオン・ザ・ロード

無謀な旅人

写真と文
小野寺勇利

POP LOAD
はっはっはぁー、残念// もー彼氏ができちったよ。まだ性格はわからないけど、見た目だけはよい（じつは、超メンクイ）。（8月号今はフリーな私） （愛知県 ケチャッピー） レーニン：うーむ。うーむ。うーむ。うーむうーむうーむ（-_-）。

絶倫プロレスコラム——連載⑳

去年の感動はいずこに？ 新日マットがレスラー以外の者の手で蹂躙された、悲しき両国国技館——G1クライマックスVOL・2。

また、G1の季節がやってきた。去年の夏、長州と藤波という2トップを制して、蝶野が「新日本プロレス最強の男」の名を手に入れた、あのG1の季節だ。去年の夏、両国国技館に集まったプロレス・ファンは蝶野、武藤、そして橋本のファイトに酔いしれたものだった。

だが、今年の夏は、去年とはまったく別のものだ。新日がアメリカのレスリング団体WCWと提携したため、G1にはアメリカン・プロレスしかできないマッスルマンたちが大挙して押し寄せ、新日最強の男を決めるはずのG1のはずなのに、長州も藤波も出場しない。蝶野も武藤も橋本も、NWAなどという過去の遺物になってしまったベルトを手にするために、戦うのだ。

どうしてこんなふうになってしまったのだろう？

ぼくはいつも新日に関しては手厳しいことを書く。そのせいで、読者から反発の手紙をもらったこともある。だが、ぼくは新日を憎んでいるわけではない。十代の頃のぼくにとって、プロレスとはアントニオ猪木のことだった。新日がプロレスのすべてだったのだ。だから、全日よりも、U系の3つの団体よりも、新日に対する思い入れは強いのだ。だから、今の情けない新日の姿を見ると、黙っていられなくなる。昔の新日を知らない若い子たちは、今の新日に満足しているのかもしれない。事実、今年のG1も、ぼくの複雑な気持ちとは裏腹に、両国国技館は異様な熱気に包まれていた。だが、今の新日は、僕が好きだった、ほとんど愛してさえいた新日とはまったく別の団体になってしまっている。

どうしてこんなふうになってしまったのだろう？

そう、今年のG1の話だった。長州と藤波を倒すという目標も与えられないまま、全くスタイルの違うアメリカン・レスラーたちと戦うことを要求された悲しい若者たちの話だった。

リック・ルードというレスラーがいる。病的なまでに発達した筋肉に、腰のラインが浮き出るようにデザインされたタイツをつけ、美人マネージャーのメデューサ（長与千種と素晴らしい試合をした彼女が、こんな道化に堕しているなんて……）を引きつれたセックス・シンボル、WCWの花形レスラーだ。入場するやいなや、マイクで観客に挑発的なアピールをし、腰をクネクネと振る。笑いのとれる、まさしくプロのエンタテイナーだ。

佐々木健介というレスラーがいる。がむしゃらな若者で、やや小柄な身体ながら苦しいトレーニングで手に入れた瞬発力にあふれた小気味のいいファイトを信条とする、ぼくの大好きなレスラーだ。

今年のG1の準決勝はルードと健介が闘った。そして、健介が負けた。

どうしてこんなふうになってしまったのだろう？

ルードがクソのようなレスラーだとはいわない。エンタテイナーとしては最高だし（ピンチの際でも腰を振って見せるあの根性！）、筋肉だって、ステロイドで作られた偽物ではない。ただ、レスリングができないというだけのことだ。彼の試合は確実に楽しめる。問題は、なぜG1で⁉ ということなのだ。それほどまでにWCWが大切なのか？ 選手たちが道場で流した汗を無視してまで、新日はWCWの外人レスラーを必要としなければならないのか？

健介がルードからピンフォールを奪われたとき、ぼくはリングから目を背けてしまった。リング外のメデューサを相手に小競り合いしなければならないような試合を、健介が望むはずがないではないか。

相変わらずノートンはでかい!!

準決勝のもうひとつは、蝶野対武藤だった。去年の決勝戦と同じカードだ。いやがうえにも、期待は盛り上がる。そして、ファンの期待どおり、試合は白熱し、最後にはやられっぱなしだった蝶野が起死回生のSTFで武藤からギブアップを奪って勝った。

素晴らしい試合だった。ぼくの心も、この試合で癒されるはずだった。でも、そうはならなかった。蝶野にも、武藤にも去年の気迫が感じられなかったのだ。当然だろう。去年は長州がいた、藤波がいた。みんな、この2人を食って、新日のトップにのし上がってやろうと目をギラつかせていたのだ。今年のG1に、その2人はいない。それどころか、長州はほかの試合にさえ出ないで、高みの見物を決め込んでいる。あるプロレス雑誌で、蝶野が泣きながらインタビューに答えていた。

「おれらは長州さんにもてあそばれてる!!」

武藤も橋本も、気持ちは同じはずだ。そんな気持ちでリングに上がったって、本物の感動なんて生み出せっこない。

どうしてこんなふうになってしまったのだろう？

話は前後するが、この日の第6試合には、遺恨がらみのカードが組まれていた。スペースの都合で遺恨に関する詳しい説明は省くが、これも、悲しい試合だった。越中&木村組対橋本&木戸。リングに上がった時点で、木戸が木村に猛烈に食ってかかっていった。こんなに怒っている木戸を見たのは初めてだった。木戸にこんな演技ができるとは驚きだった。今回の遺恨に、木戸は全く関係がない。G1開催中で、ほかにめぼしい選手がいないために、会社から遺恨試合に出るように業務命令が出されたのだろうことは、ぼくぐらいに年期の入ったファンにはすぐ読める。木戸はやりたくもない試合をやらされ、やりたくもない演技をリングの上で演じることを要求されたのだ。

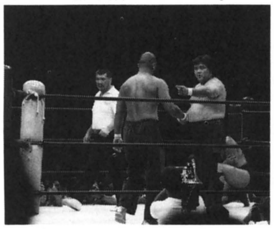
橋本にしても同じことだ。橋本は前夜、G1の試合でルードに負けた。だから、この遺恨試合に狩りだされただけなのである。前夜負けたのが橋本ではなく、蝶野か武藤だったら、そのどちらかがこの試合に出ていただろう。クソみたいな試合だった。あんな木戸の姿なんて見たくなかった。

今日のベストバウトは第3試合に行われた、若手4人によるタッグマッチだった。自分の持ってる技を相手にまっすぐに叩きつけるだけの、シンプルでストレートな試合だった。彼らだけが、かつての新日の輝きを垣間見せてくれた。彼らの試合だけが救いだった。

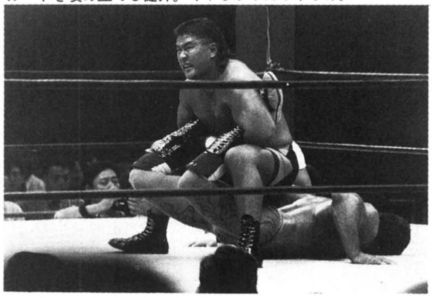
どうしてこんなふうになってしまったのだろう？

長州よ、頼むからおれの目の前から消えてくれ！ これ以上、新日を壊さないでくれ!!

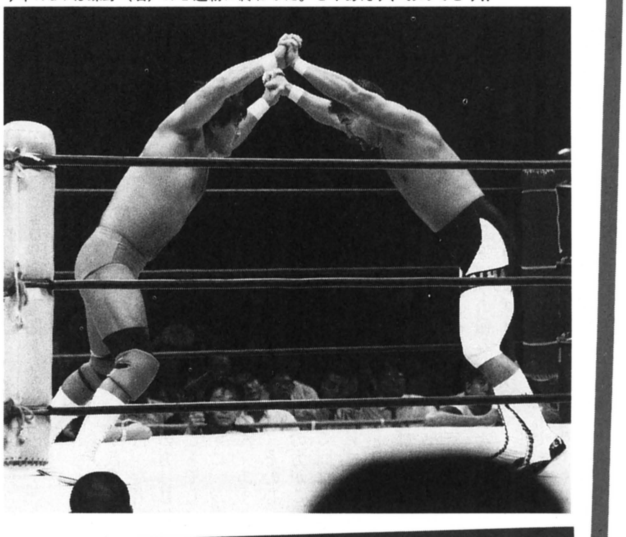
作られた遺恨試合はウンザリだ。



ルードを攻め立てる健介。くやしかったろうなぁ。



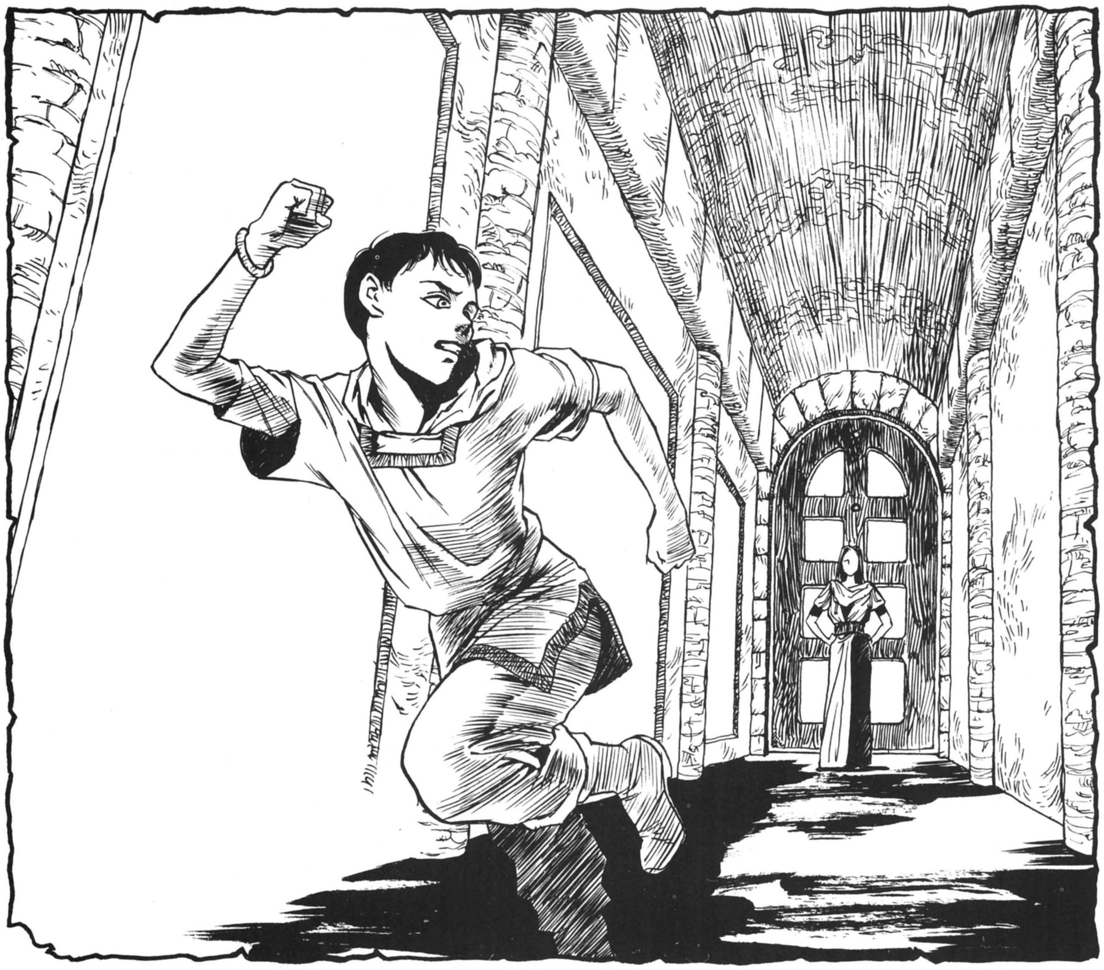
今年のGⅠは蝶野（右）の2連覇に終わった。とりあえず、おめでとう!!



気合いだぁ——っ!!

ここはプロレス王国 by レーニン

POP LOAD 僕は今、俳句に凝っています。レーニンさんに一句。 レーニンが きむちをいじめて しゅらしゅしゅしゅ 字余り。 （福岡県 鈴木孝昌） レーニン：……。



だ生き物の話をしたって、なんにもならないのに。外を走っていたほうが楽しいや）

　走り回っているうちに、大きな扉が見えてきた。あれを通って外に出よう。

（退屈な授業はしばらく続くらしいから、ちょっと街を走り回ってから気づかれないように帰ってくればいいだろう。あの女の先生は、話に夢中になっているみたいだし……）

　そう考えた途端、目前に迫った扉の前に人影が立ち塞がった。

　速度を落とすと、それは教室にいるはずの女の先生……トワイライトだった。両手を腰にあてて、こちらをじっとにらんでいる。

　あわてて向きを変えると、トワイライトから逃げ出す方向に再び全力で走り始めた。

　そのとき、トワイライトは口もとで小さく呪文を唱えた。

　少年は脇目もふらずに走り続けた……が、妙な雰囲気に気がついた。ふと横を見ると、一生懸命走っているのに、全然動いていないのだ。体は前に進んでいない。

　走る勢いをゆるめると、少しずつ後ろに下がり始めた。

　あせってまた一目散に走り始めるが、足もとの廊下が後ろに下がる勢いはそれ以上に早くなった。

（だ、だめだ！）

　転移の魔法を唱えようと片手を上にあげたときだった。

　別の力が後ろから加えられる感じがした。手が上にあがったまま、ぴくりとも動かなくなってしまった。

　不自由な体勢でちらりと後ろを振り返ると、トワイライトは腰に手をあてたまま、呪文を唱え続けている。その口もとから、小さな星がきらめきながら流れ出ている。

　片手を上にあげたまま走り続けているので、体勢が崩れてきた。

　転移の呪文を唱えようと口を開けたとき、次の力が後ろから襲ってきた。

　口も動かなくなってしまった。

（こ、こんな……）

　もう限界だった。持てる力をすべて出し切って逃げようとしているのに、すべて封じられてしまったのだ。走っている足もふらついてきたし、息も上がってきた。

　その途端、少年は体勢を崩して倒れた。廊下に叩きつけられる、と体を堅くするが、衝撃がこない。不思議と、廊下がフワリと受けとめてくれたようだ。

　ゼイゼイと喘いでいると、トワイライトがスゥーッと廊下を滑るように近づいてきた。

「名前は？」

　トワイライトの質問に、少年は喘ぎながらも答えた。

「ジャクソン」

　それを聞くと、トワイライトはゆっくりと首を左右に回して再び聞いた。

「魔法の名前は？」

　少年はギクッとすると、床に倒れたままトワイライトを見上げた。

「魔法使いとしての名前をいいなさい」

　繰り返された問いに、少年はごくり、と喉を鳴らすと、観念したように口を開いた。

「……プロペリウス」

　その途端、トワイライトは弾かれたように笑い出した。

「あーはっはっは、そうだったの……あなた、シビュッラの生徒ね？　イタズラ小僧さん」

「おばば様を呼び捨てにするな！　おまえなんか、おばば様にかかれば、魔法を使えなくされることだって……」

　激しく抗議する少年を前にトワイライトは驚いた。が、すぐに笑顔に戻っていった。

「そう……どうやらシビュッラは元気でやっているようね。でも、なぜ名前をごまかしてまでミレニアムに来たの？」

　少年は、ぶすっとしていたが、やがてしゃべり始めた。

「おばば様が、ミレニアムに行けっていったんだ。そして、学校に入って先生にこの手紙を渡せ、っていったんだ」

　少年はズボンのポケットから封筒に入った手紙を取り出した。

「おばば様は、私の先生ならこの手紙を読める、っていってたけど……いくら探しても、おばば様より年寄りの先生なんて、この学校にいないよ。そうだろう？　もう早く帰って、おばば様に次の魔法を習いたいんだ」

　トワイライトは手紙を少年から受け取ると、裏の印を見た。天に向かって祈る巫女を印とした紋章……確かに、１５０年ほど前にトワイライトの生徒としてここで学び、優秀な魔法教師として卒業して行ったシビュッラのものに違いない。

　封筒を開けようとすると、少年……プロペリウスはさりげなくいった。

「無理だよ。僕が何度開けようとしてもだめなんだ。どんな呪文も受けつけないしね。火であぶっても、水につけても、どうにも……」

　封筒は、まるでトワイライトの手に触れられるのを待っていたかのように簡単に開いた。

　プロペリウスはそれを見て息を飲んだ。

（どうやっても開かなかったのに、なぜ……）

　手紙にはこう書かれていた。

『トワイライト先生。お久り振りでございます。このプロペリウスは、私が数多く育てた生徒の中でもいちばんの力を持った者です。年はまだ12ですが、すでにその力は私に迫っております。もうお気づきのことでしょう。どうせこの子が騒ぎを起こさずに、素直にこの手紙を出したとは思えません。あまりにも強い力を持って生まれた者は、その心が歪んだ方向に育ちかねません。私の力がこの子を上回り、私を慕ってくれている間は大丈夫でしょうが、いつ、そのたががはずれやしないか、心配でならないのです。どうかこの子がまっすぐ育つように導いてあげてください』

　トワイライトは手紙をプロペリウスに返すと、それを読ませた。

「シビュッラの頼みじゃ断れないわね。教室に戻るわよ、プロペリウス」

　少年は、どうやらこのおばば様より全然若い女が、なぜかおばば様の先生らしい、ということをぼんやりと考えながら、トワイライトのあとについて教室へと戻っていった。

POP LOAD
POPLOADをもっと増やせー／　レーニンさんにひと言。現在の自分の生活をどー思いますか？　（茨城県　蔵本博史）　レーニン：POPLOADをこれ以上増やしたら、おれの手間がさらに増えるじゃんかよっ。わたくしの今の生活は、楽しく生きていくために働かなきゃならないので、サイテーだな、と思っております、しゅらしゅしゅしゅ。

第22回 魔法の学校

SCHOOL OF MAGIC

「新入生を迎えた魔法学校のはみだし者」

後藤信二

ILLUSTRATION KENICHI KUTSUGI

ミレニアム魔法学校・初等科。

毎年、新入生募集の報を出しているわけでもないのに、時期がくると世界各地から呼び寄せられるように多くの者がミレニアムを訪れ、この学校の門をくぐる。

もちろん、ミレニアムが世界でただひとつの魔法使いを育てる街ではない。多くの国で、街でそれなりに魔法使いを養成している。

しかし、ミレニアム育ちの魔法使いは、世界のどこに行っても重用される。さまざまな角度から行われるミレニアムの試験は、魔法の実力もさることながら、人格的にも一流の人間を育て上げることを目標としているからだ。そのため、ミレニアムの魔法学校を出てから故郷に帰った魔法使いの中には、自らの経験をもとに、身内の若者をミレニアムに送ってくる者も多い。

授業の第一段階で『魔法とはどういうものか?』を教えている初等教育科のトワイライト女史は、今日も教壇に立っている。

彼女のおかげでミレニアムは一流を名乗れるのだ、と思っている魔法使いも多いが、それを口にする者はいない。いうまでもない、と理解しているからだが……。

◆◆◆

新しい生徒を前にすると、いつでも緊張する。それこそ、誇張ではなく何千回と繰り返してきたのに、新入生の試験のときに立ち会ってはいるが、そのときは魔法の実力よりも人格の試験に目を光らせている。

魔法の素質などは、短い試験だけではわからない。

それが多くの生徒を育ててきた彼女の持論だった。入学試験に立ち会う試験官の多くが実力試験をしている間、彼女は静かに生徒を眺め、一人ひとりの持つ雰囲気をつかもうとしていた。魔法で頭の中を覗く、という手もあるが、そんな非人道的な魔法を気軽に使うようになればミレニアムは終わりだ、とも思っている。

ともあれ、魔法の歴史をゆっくりと語っていると、緊張がほぐれてくるのがなによりもありがたかった。魔法の起源から、政治的に利用された時代、そしてミレニアムの歴史を語る頃には、すっかりとくつろいで話をすることができるようになった。

楽になって気がついたことがある。目はこちらを向いているが、気持ちが入っていない生徒がいるのだ。それはトワイライトだからこそ気がついたことかもしれない。生徒たちは、全員、こちらを見つめている。しかし、その中の誰かが、魔法の意識を部屋の外に……教室の窓から外に向けているのだ。

自分に気づかれずに、そんな真似のできる生徒が……しかも魔法学校の初等科に……いるとは思えなかった。しかも、誰かが魔法でイタズラをしていることに気がついた今でも、それが誰なのかわからない。

新鮮な驚きにとらえられながらも、トワイライトの授業内容は少しも変化しなかった。口を動かしながら、心では誰なのかを探していた。とりあえず、平静を装ったまま、トワイライトは授業を続けた。

◆◆◆

「そのドラゴンが初めてミレニアムに現れたのは、今から2千年以上前のことです。その頃、まだここはミレニアムと呼ばれていませんでした。この地を治めていた王、スピンドラからおよそ百リーグ四方の土地を買い取り、この地に魔法都市を建設することを決めたばかりの頃です」

いいながら、トワイライトは魔法の意識を生徒全体に広げていた。だが、相手は彼女に気づかれないように魔法を使える凄腕だ。トワイライトは、ゆっくりと、しかし着実にその網を広げていった。

「ミレニアムの創設者ゴールデンポイズンは、この地を買い取るために当時としては破格の代金を払いました。それは、永遠にスピンドラの国家からの支配をまぬがれるという契約も含まれた金額だったのですが、そう考えても非常に高いものだったのです。しかし、そのあまりの代金の高さに、スピンドラは首を縦に振らざるを得ませんでした。当時、干ばつ続きで近隣諸国に多くの借財をしていたスピンドラは、その借財をすべて返してもなお数十年分の財産となるであろう金額に目がくらんだのだという人もいます。こうして農耕地とするには不便な奥深い森と山に囲まれた地を手に入れたゴールデンポイズンは、数多くの魔法使いの助けを得て、暮らしやすい城塞都市を造ろうと努力していたのです」

トワイライトは、ぐるり、と教室を見回した。ごく普通の授業風景に見えるように。

「そのドラゴンは、特別の敵意を持ってこの地に現れたのではありません。敵意以上に、興味を持っていたのです。それは、異常なまでの魔法の集中です。それ自体が魔法によって生み出されたといわれているドラゴンは、何もせずとも魔法の存在を知ることができるようです。遠い地から、突然、ここに現れたドラゴンは、もちろん当時のミレニアム……スピンドラが呼んでいた名を借りれば『東の森』……の住人にとって脅威でした。破壊と殺戮の代名詞となっているドラゴンは、東の森の住人を恐怖に陥れたのです……」

そのとき、ふっと空気の流れが変わった。いや、変わったような気がした。

さっと顔を上げたトワイライトは、窓際に座っている生徒のひとりが、いつの間にかホムンクルスに変わっていることに気がついた。同時に、転移の魔法で廊下に現れた存在も知覚した。

(まぁ! なんてこと……)

まばたきをする間に身代わりを用意して廊下に抜け出した生徒に、トワイライトはまたも驚かされた。

すでに大魔術師大学に入るほどの力を持っているようだ。

トワイライトは瞬時に体の前に片手を上げてこぶしを作ると、それをパッと開いた。教室の生徒には、何が起こったのかわからなかったろう。トワイライトは、外の生徒を追いかけたのだ。

◆◆◆

(まったくなぁ、やってらんないよ)

その少年は、廊下を走っていた。

(ドラゴンだって。ばかばかしい。もう滅ん

お便り募集!
作品に対する意見や感想を募集します。イラストや「こんな話を読みたい!」というアイデアも大歓迎よん。それから、これまでに掲載されたものでいちばん良かった作品、印象に残った登場人物なんかも教えてほしいぞ。よろしくね。

ダマシの

幻想生物綺譚

モンスター紳士録

有料を下りると山の麓。ずっと小雨に降られ続けたが、目的地さえ晴れていればそれでいい。

久しぶりのワインディングに心が躍る。濡れた路面にタイヤを擦りつけ、旧道を駆け上がる。

第45夜 神々の本質

行きがかり上、神様と対面するハメになった。なんてことだろう、モンスターを追いかけていただけのはずが。

しかし、神といってもそれこそさまざまだ。ギリシャの神、ローマの神、キリスト教の神に仏教の神（おっと、仏教は仏様か？）。北のほうにはラグナロックの神ってのもあったな。国や宗教ごとにそれぞれ独特の神がいるわけだ。宗教にしても、1神教であったり多神教であったり……。

日本では、八百万（やおよろず）の神といって、草木の1本1本、道端の石ころの一つひとつにまで神を宿していた。こうなるともう、神様の大バーゲンといった感じ。自然の力そのものに神性を認めていたのだろう。

ひと口に神といっているが、その性格はみな同じではない。人間を導き、誤りを正してくれる守護神タイプ。人間には一切かまわず何事にも無慈悲な破壊神タイプ。神話の世界だけに存在する神もいるし、人間と積極的にかかわってくる神もいる。

さらに、造物主という考え方もある。人間や動物、この世界そのものを造った者。人間に対して唯一、絶対的な生殺与奪の権利を持っている者。人間というペットの飼い主。

いったい、神というものは本当に存在するのだろうか。いや、神は実際にいるのだろう。問題は、人間が勝手に想像で造り上げた「人間に都合のよい神」がいるかどうかだ。その存在自体で、世界はひっくり返りかねない。

「やっほー、神サンが来たよ」
元気な声に我に返った。戸口からドラキュラ娘が顔をのぞかせている。

「どうしたのさ、深刻な顔しちゃって。神サンに会えるなんて年に一度あるかないかのことなんだからね」

「そんなにしょっちゅう神とお目にかかっていたら、身がもたないだろうな」

「ヘンなの！ 会いたかったんじゃなかったの？」

確かに、会えるものなら会ってみたかったのは確かだが……いざ会えるとなると、一目散に逃げ出したいような気分だ。

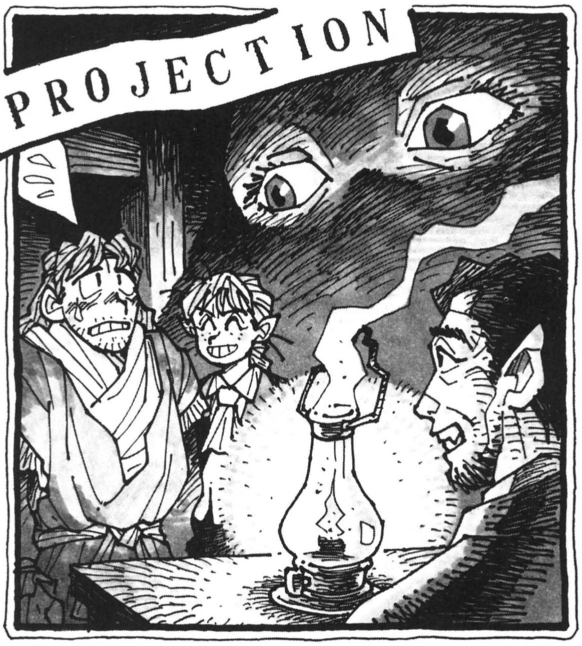
「すぐ行くよ」

立ち上がりかけて、自分の貧相な身なりに気づく。神と会うのに、こんな服でいいのだろうか。もとより、礼装など無理だが。

「服装ごときを問題にするような神なら、慈悲など期待できないな……」

「なにブツブツいってんの？」

「いや、なんでもない。おやじさんの部屋かい？ 神様を待たせちゃ申しわけないからな」



イラスト／近藤 豊

「待ってるというのとは違うけど」

「？」

「くれば判るわよ」

なるほどね、神は人間のことなど待ったりはしないものだろう。娘に急がされるように、地下室の入り口へと向かう。階段の上に立つと、下から談笑がもれてきた。どうやら、おやじさんも神様も機嫌がよいようだ。不安を少しは減らしてくれる。

神とドラキュラが待っている地下室に下りてゆくことになるなんて、普通の人間には想像もできないだろうな。それこそ、一生に一度あれば十分だ。そんなことを考えると、むしろ肝が座って高揚していた気分も落ち着いた。

「お邪魔…しま…す……」

異様な光景だった。部屋の中央に椅子を持ち出して、おやじさんが座っていた。正面の空中に、大きな口が浮かんでしゃべっている。見る間にソレは巨大な耳に変化して、私の声を吸い込んだ（ような気がした）。

《その人間かね？ 私に会いたいというのは》

耳はまた、変化を伴わず一瞬のうちに口となってしゃべった。そして次の瞬間には一対の目になっていた。

その目は穏やかな光をたたえてはいたが、すくんだ体は一歩も前に進めなくなった。硬直を解いてくれたのは、背中から押すドラキュラ娘の手だった。

「そんなに固くならんでよい。わしの古くからの友人だ」

おやじさんも、おもしろがるような視線でこちらを見ている。口が渇き、声が出せない。

《神と会うのは初めてかね》

「はっ、はい」

それだけ答えるのがやっとだった。

《なかなか興味深い。名はなんと申す》

「だっ、ダマシです」

《珍しい名だな。迷子か》

「……ええ、なんといっていいか」

《よい。気にするな》

「きょっ、恐縮です」

《何が知りたい》

「かっかっ、神とは何か」

一瞬、空中からすべてが消えた。とんでもないことを聞いてしまったのだろうか？ さっきまでいろいろ考えていたので、とっさに口をついて出てしまったのだ。その場の和やかな雰囲気を壊してしまったのだろうか？

音のない衝撃が全身を打ち、色のない光が弾けたと思った。

テーブルの上に、ランプよりやや大きい程度の小人が乗っていた。

「このほうが話しやすいだろう」

小人はしゃべり始めた。

「神とは何か。神は神。人間に説明しても理解できない。この世界の源を操る者。そう考えればよい」

「珍しいこともあるものだな。あんたが実体を作るなんて。ずいぶんと譲歩したもんじゃねえか」

おやじさんの乱暴なしゃべり方から、この小人がさっきまでイメージを空中に投影していた神だとわかった。

「あっ、あのう、実体って？」

「この次元にはおらん。今は、直接空気や光を動かして会話している。耳や目の投影は、おまえが受取っていたイメージにすぎん。全身がなければ会話しづらいようだったからな」

「世界の源を操るとおっしゃいましたが、妖精や魔法使いとどう違うのでしょうか」

「中にいるか外にいるかだ」

「そうだなぁ、あんたは泳げるか？」

「少しは…」

おやじさんが説明してくれるようだ。

「泳げるヤツも、泳げないヤツも、水の中にいることには変わりがないな」

「はい」

「向こう岸に渡りたいとき、泳げるヤツと泳げないヤツの差は明らかだ。ところで、空を飛べるヤツがいたら？」

「要するに、水の制約を受けないものがいると」

「わかってるじゃねえか」

「海を割ったり、山を動かしたり？」

「魔法使いも妖精も、同じことができる。私は彼らとは別の方法でする」

「それじゃあ、人間を造ったのは？」

「私ではない」

POP LOAD

…おかしいなぁ〜「手首」と書いたつもりなのに、「手足」となってる……。これではまるでヘンタイではないか（冷汗）。私の誤字かな〜。すがりんさんのせぇかなぁ〜。全国誌なのに……（何をいまさら（笑））。（千葉県 悲しみのやっちゃん） レーニン：やっちゃんの誤字です（^^;）。でも、悲しむ必要ないじゃん、どーせおれのものなんだから（-_-;）。

アンケートはがきへの回答のお願い

◎アンケートはがきでPOPLOADへの投稿ができます。
掲載希望の方は「P希望」と書き添えてください。

POPCOMオリジナルテレカがもらえるぞ!!

毎月、ポプコムをご愛読いただきありがとうございます。編集部には毎日のように皆さんからのはがきが届き、その声を励みにスタッフ一同も毎日頑張っています。

左のアンケートはがきの各項目に回答のうえ、編集部までお送りください。抽選で100名の方にポプコムオリジナルテレカを差し上げます。Ⓐ〜Ⓒのうち希望するテレカの記号を所定の場所に明記するのをお忘れなく。なお、アンケートはがき以外での応募や、回答が不完全なものは無効となりますのでご注意ください。締め切りは10月8日消印有効。当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。

映画ビデオ中毒患者に捧げる
超極私的こだわりエッセイ

MOVIES ON!

by ブルックリン

チョウ・ユンファを知っているか？
最高グレートな世界一の大スター！

『ゴッド・ギャンブラー』（ビデオ＝エスピーオー）。賭神・ユンファの雄姿。ラストの大バクチは手に汗握るぜ。

しかし、あれだね、いくら『アゲイン』が史上最強のグレーテスト作品だからって、あんまりおんなじ映画ばっかりやってるとバカだと思われるから、今回はガラリと趣向を変えて、チョウ・ユンファの2番目の最高グレート作品『ゴッド・ギャンブラー』を取り上げよう。

ところで、香港映画がなんでこんなにおもしろいか？

①映画にパワーがある。
②大スター（男優）がいる。
③すごいサービス精神。
④本当の美人女優がいる。

以上4つの点が、日本映画が足元にも及ばない質の高いエンターテインメント映画を作り出す香港映画の魅力の基本要因だ（急にマジ）。

日本の映画人口は1億。つまり国民1人当たり1年に1回映画を見ていない計算だけど、香港の映画人口はなんと総人口の15倍。映画が最大の娯楽ってわけ。命賭けて映画で一発当てようって気にもなるさ。

それに、②の要因。つまり、演技がうまいとかハンサムだとかじゃなくて、とにかく大スクリーンにそいつが登場するだけで観客を魅了するスター。存在感があって、ちょっとしたしぐさも絵になるスター。でも、一般大衆から友達のように慕われるスター。そんな大スターがいるってこと。香港映画をしょって立つチョウ・ユンファはまさにアジアを代表するスター、亜州影帝だ。

日本人は、香港映画はブルース・リーとジャッキーとミスター・ブーとキョンシーしかないと思っているけど、とんでもない。いわゆる「香港ノアール」と呼ばれる黒社会モノ（ヤクザ物）あり、ホラーあり、SFあり、歴史物あり、ラブ・ストーリーあり、ラブ・コメディあり、警察ものあり、それに女性アクション路線もあるしと、じつに多彩。

これらの映画がここ10年の間に「香港ニューウエーブ」と呼ばれる香港映画の新しい動きを作った。意欲的な新しい映画スタッフたちが競ってチョウ・ユンファを起用して、おもしろいエンターテインメント映画を作った。だから、チョウ・ユンファは、名作『男たちの挽歌』を撮った年に、じつに13本の主演作に出ている。でも、どの作品もおもしろいからすごい。

さらに信じられないくらいいろんな役を演じている。演技の幅がメチャクチャ広いんだ。バカ、色事師、オカマ、ギャング、サッカー選手etc。

この『ゴッド・ギャンブラー』は、そんな脂の乗り切ったユンファの大傑作だ。前半は、賭神と呼ばれ恐れられるギャンブラー、ユンファの胸をすくようなかっこいい活躍が描かれる。後半、不慮の事故で頭を打ち記憶喪失し、10歳程度の知能になったユンファのバカ振りが描かれる。でも、チョコを食べるとときどき賭神のユンファに一瞬だけ変身する。この2役（?）演技がすごい。バカ役では本当の大バカにしか見えないのに、突然、シリアスに変身する演技は、神技といってもいいぞ。

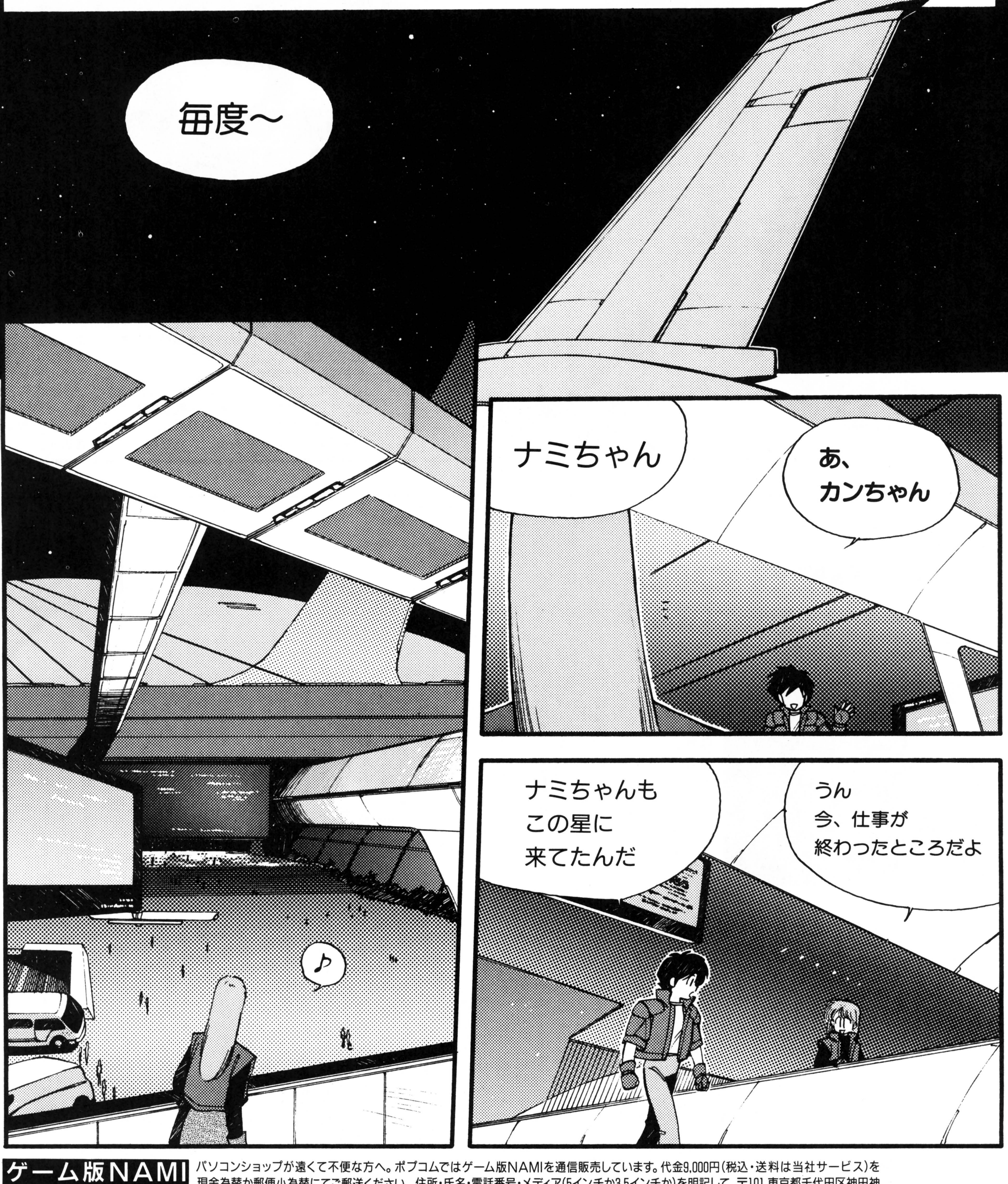
さらに、この映画には名画のパロディがたくさん詰め込まれている。『戦艦ポチョムキン』の乳母車階段落ちをパロッたデ・パルマの『アンタッチャブル』より1000倍かっこいいパロディをアクション部分で見せてくれるぞ。香港映画史上第1位の興行記録を打ち立てた大傑作だ！

POP LOAD
どーすればレーニンさんのように世の中をナメ切った考え方ができるのか教えてください。（愛知県　森久司）　レーニン：これは生まれついての才能だからなぁ、どうにもならんなぁ、うわはははははぁ。

宇宙冒険少女 NAMI

突然ではありますが、ナミは今回で終了ということになりました。有終の美というわけで、今回も頑張るぞぉー♡

Vol.31 NEW SEASON by南辰真



ゲーム版NAMI 通信販売のお知らせ

パソコンショップが遠くて不便な方へ。ポプコムではゲーム版NAMIを通信販売しています。代金9,000円(税込・送料は当社サービス)を現金為替か郵便小為替にてご郵送ください。住所・氏名・電話番号・メディア(5インチか3.5インチか)を明記して、〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第二ビル ㈱新企画社ポプコム編集部「NAMIゲーム通販係」まで。(問)03-3263-6940。

ところで聞いた?
コムポプ商会
なくなっちゃうんだってよ
へ?
この前
第2回目の――――
まあ、実質的には、第1回目の
宅配業者の首脳会議があったの
知ってるでしょ?
そこで
決まったらしいよ
何が?
宅配会社の
統一だって
統一?
うん、まだオレも
詳しくは知らないんだけど
――――
あ、もう行かなくちゃ
じゃ、またネ
ナミちゃん

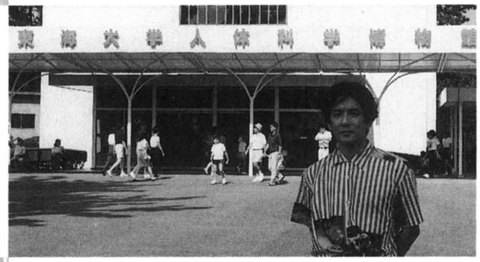
局長さんから
通信が
入ってますよ
OK
つないで
ブーン
ハロー
ナミちゃん
新しい仕事が
できたんだ
これからちょっと
頼むよ
局長、
その前に
コムポプが
なくなるって本当？
おっと
もう聞いたかね
そう、
コムポプ商会という
会社は消えるが
なくなりはしないよ
？
この前の会議で
決定したんだが
宅配業者がひとつに
統一されることになったんだ
だから
コムポプだけでなく
ほかの会社もなくなるわけ
でも
太陽系単位で
管理することになるので
組織的にはそれほど変わらんよ
君らの仕事も
ほとんど同じだ
へー
そうなの…

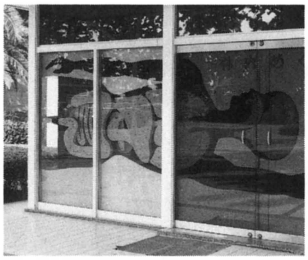
ゲーム版『宇宙冒険少女ナミ』(PC-9801VM/UVシリーズ)¥8,800円(税別)大好評発売中!

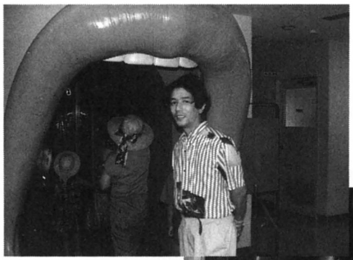
いったいコレはナンなんだ！

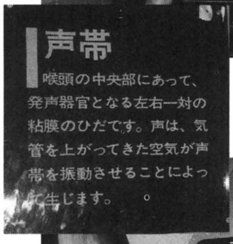
帰ってきた ミステリャンジャン研究会 by 網島理友

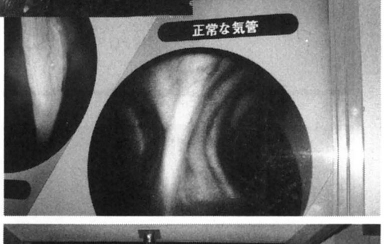
気分はミクロの決死圏！人体科学博物館に行って、内臓博士になろう!!









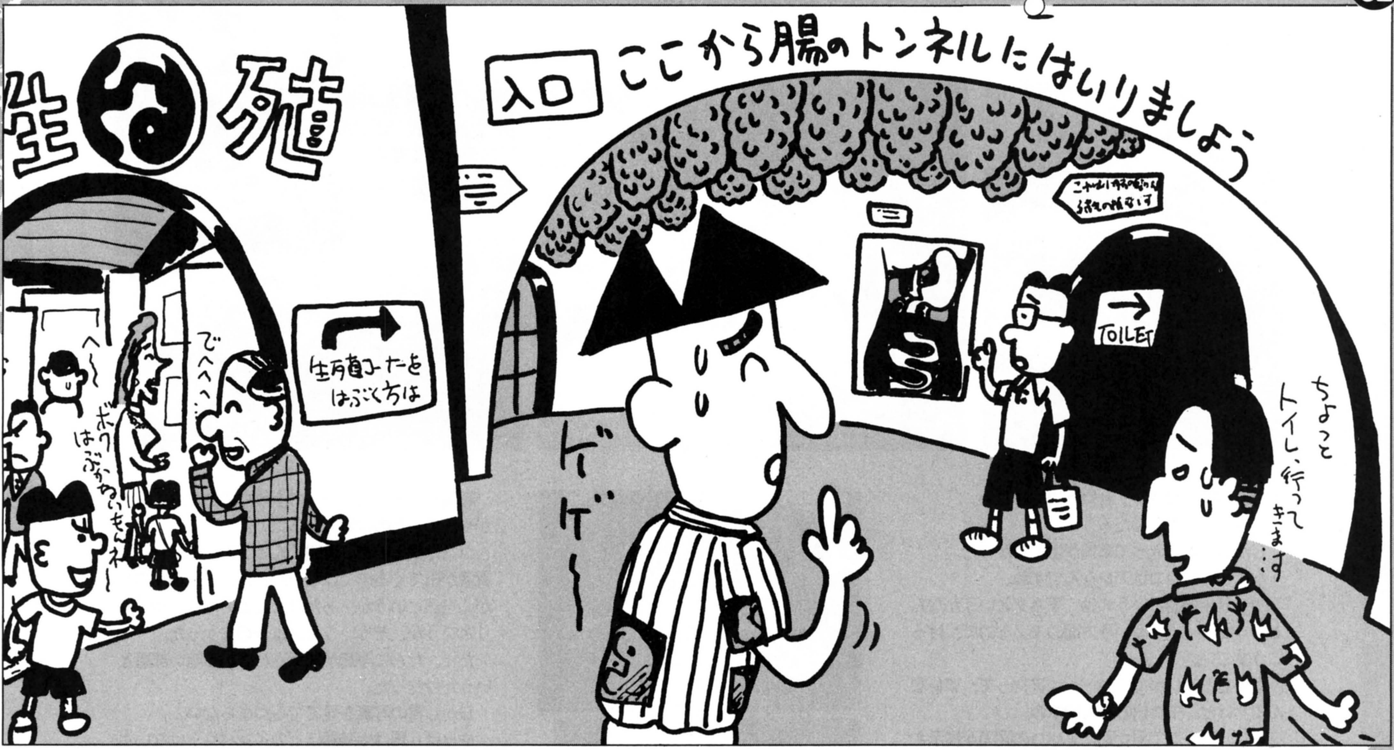


取材班は、ただいま食道から気管支へと潜入しました！

「人間のですね、体内をですね、映画の『ミクロの決死圏』みたいに探検する博物館があるんですよ」
「建物が人間の形になっているワケ？」
「そのヘンはよくわからないんですけど、とにかく人間の体内が探検できるらしいんです」
「胃袋の中に入ると胃液が出てきたりすんのかな」
「腸なんかもモコモコ動いているかもしれませんね」
「けっこうエグそうだね」
「行ってみますか」
「行ってみようか」
と、いうワケでボクらは、静岡県の清水にある人体科学博物館というところを見に行くコトになったのである。
ちなみにボクらというのは、ボクと毎度おなじみの編集部の渡辺くんである。
人体科学博物館というのは、東海大学がやっている博物館だという。
以前、このコーナーでは、明治大学の刑事博物館というところに行ったコトがあるけど、調べてみると大学には、意外とヘンな博物館があったりするんだよな。
その日、ボクらは東京から新幹線に乗って静岡に向かった。
約1時間、新幹線に乗って、その後、静岡から先は各駅停車に乗り換えてＪＲの清水駅に向かう。
そして、ココから先はタクシーに乗って10分ほど、ボクらは人体科学博物館にたどり着いたのであった。
人間の形をしているのではないかと、期待してやってきたのだが、やっぱりというか当然というか、博物館の建物はごく普通の、なんのへんてつもない建物であった。
「そりゃ、ま、人間の形にしろってほうが無理ってモンかもしれないけど、もーちっと考えてもいいのではないか」
こういいたくなるほど、愛嬌もクソもない、ごくあたりまえの普通の建物であった。
チケットを購入して、正面から中に入るコトにする。
中に入って、まず入り口を入ったところにあったのが人体模型であった。

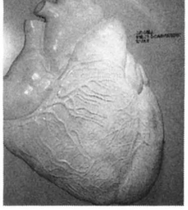
人体の外側が透明になっていて、中身の内臓がまる見えになっている人体模型。
レベルのプラモデルでこういうヤツがあるけれど、それの実物大でできたでかいヤツだと思えばいい。
プラモデルは、ボクも昔作った記憶があるけれど、覚えているコトといえば膀胱を黄色で塗ったコトかな。なぜか、友人もみな、アレを作るとき、膀胱は黄色に塗っていたんだよな。
やっぱりあそこはそういう色という固定概念がみんなにあったというコトなんだろうか。
で、とりあえず模型は横目で見ながら通過して、我々がやってきたところは、口であった。
ココから先が人体探検のコースになっている。
真っ赤なでっかい唇が口を開けている。
口紅をピッチリ塗りたくったような唇だ。
あとで聞いたところによると、コレはマリリン・モンローの唇を意識して作られたモノらしい。
てー、コトは、我々はマリリン・モンローの体内を探検したというコトになるのだろうか。
よくわからないけど……。ま、とにかくそこから中に突入してみるコトにする。
我々が突入した、口の中は唇と同じように、あたり一面、真っ赤だった。
しかし、真っ赤といっても、ただ、普通の建物の壁をペンキで真っ赤に塗っているだけなんですけどね。
で、最初にあったのが声帯だ。
本当は通路の上からカーテンみたいなモノがぶら下がっているだけなんだけど、いちおう、説明では声帯というコトになっている。
「ウーン、コレが声帯か」
ボクはしみじみとカーテンみたいなモノを眺めるのであった。
「喉頭(こうとう)の中央部にあって、発声器官となる左右一対の粘膜のひだです。声は、気管を上がってきた空気が声帯を振動させることによって生じます」
なんて、アカデミックな解説も声帯わきの壁に掲示してある。
このあたりがお勉強っぽくて、いかにも大学の博物館という感じがする。
その声帯を潜り抜けると、次にあったのが食道であった。
いわゆる食べ物が通過する食道だ。
昔、理科で習ったような記憶がある。
ただ、現実にそこにあったのは、普通のエスカレーターだったんだけどね。
でも、食道といわれてみると、確かに食道というのはエスカレーターみたいなモノなのかもしれないという気がしてくる。
ボクらはココを、口から入った食べ物のようにスーッと通過して2階に上がる。
2階にたどり着いたところで、エスカレーターの踊り場正面を見るとレントゲン写真が展示され

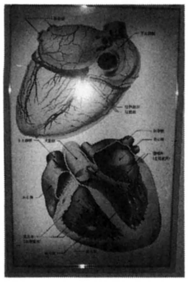
く～みんの写真は高いので、ここはひとつきむちの生写真を500円で……（ちと安いかな）。（神奈川県　白みそ）　レーニン：おれの奴隷の写真をそんな値段で手に入れようとは、思い上がりもはなはだしいわ！



ILLUSTRATION／加藤裕将

この肺は
容積にすると実物の約120倍





ていた。

説明を見ると、それは気管支の写真だという。

どうやらボクらがたどり着いたエスカレーターの踊り場は気管支というコトになっているらしかった。

ただ、たんに薄暗いエスカレーターの踊り場が、気管支。

でも、まあ、東海大学が気管支というんだから、気管支なんだろう。ボクは無理やり自分を納得させるのであった。

つまりボクは、だんだんと、この博物館の仕組みというのがわかってきたのである。

とにかくココでは、無理やりでもなんでも、普通の部屋でもエスカレーターの踊り場でも、内臓に見立てて、自分自身を納得させなければいけないのだ。

気管支の次の部屋は肺であった。

ココもレントゲン写真なんかが展示された薄暗い部屋なんだけど、肺なのだ。

ハイ。

シャレをいってる場合じゃないかもしれないけど、このくらいのギャグをかまさないと、やってられない。

で、肺のお次は心臓だった。

ココも薄暗い部屋だ。

いろいろな動物の心臓がホルマリン漬けになって展示されている。

いちばん小さいのはネズミで、大きいのは牛の心臓だった。

ボクは人前で話をするのが苦手で、絶対、テレビなんかには出れない人なんだけど、よく人からいわれるのが、「網島さんはノミの心臓だから」という言葉だ。

大人気の生殖コーナー。子どもはこのコーナーはパスするべきなのか？

で、一度、ノミの心臓というのを見てみたいと思っていたんだけど、残念ながら、ココには展示されていなかった。

ボクとしては見たかったんですけどね。いったい自分の心臓がどのくらい小さいのか。その大きさというヤツを知りたかった。

やっぱり、あまりに小さくて、展示しようがなかったというコトなんでしょうかね。

しかし、本当に牛の心臓というのはバカでかかったな。

「自分にあのくらいの心臓があったら、何をやっても怖くはないだろうな」

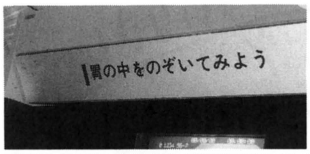
ボクはつくづく思うのであった。

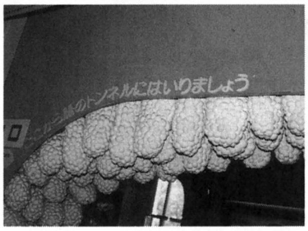
そして、牛の心臓につくづく感心したボクが次にやってきたのは、生殖器のコーナーであった。

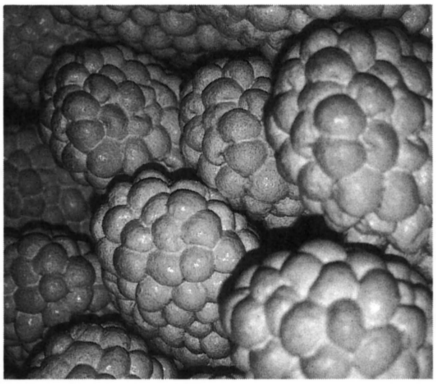
生殖器というのは、普通、もっと下のほうにあるモノだと思っていたのだが、ココでは心臓の隣に存在するのであった。

なんで心臓の次が生殖器なのかよくわからない。しかし東海大学がそういう順番にしているんだからしょうがない。

生殖器は入り口のところに「生殖コーナーをはぶく方は」という文字があって、あっちに行きなさいという感じで矢印がついていた。つまり「見たくない人、および一緒に来た人に見せたくない

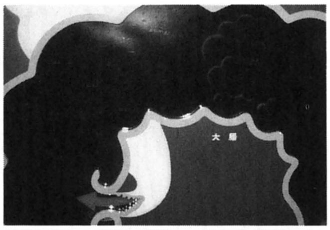


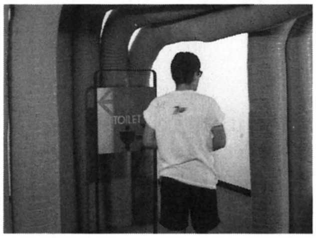


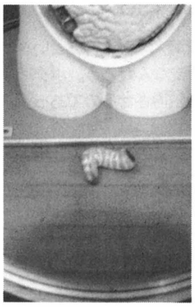


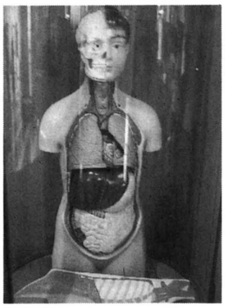
天井のインテリアは小腸の絨毛。

人は、パスしなさい」というコトらしい。
「どういうコトなんだろう？」
しかし、中に入って事情がよくわかった。
なにしろ、ココはアレなんですね。
つまり生殖器というのは、下ネタというかなんというか……、そういう方面のモノなので、けっこうすごい。
なにしろアレがですね……、アレって、アレなんですけど、モロ出しなんですね。
もし、アップで男女別にアソコの図面が展示されていたりする。
だからさっきの矢印は、「こういうモノは、子どもに見せたくない」という親などに対する配慮だったのだ。また、こういうモノを見せるには早い、小学生なんかはパスしなさいというコトだったのだ。
そしてココでは、なんと出産シーンのビデオまで、放映されていたのである。
だが、当然というかあたりまえというか、ココはすごい人気で超満員だった。
生殖器コーナーというのは、人体博物館における、超人気コーナーといってもいい場所だったのですね。
もー、ぶったまげたなー。
出産シーンのビデオの前は、若い女性たちの人垣ができていた。
もう、すごい人垣なので、こっちからはよく見えないくらいだ。
「みんな将来的には、切実な問題だからな」
渡辺くんが人垣を見ながら感心したようにいう。
「めったに見れるモノじゃないしね」
ボクも若い女性たちの熱心さに感心してしまう。
そして、ココにいたのは、若い女性ばかりではなかった。矢印で向こうに行きなさいといわれているのに、ちゃんと小学生もいた。
小学校3年生くらいかな。3人で来ている男の子の小学生たちが、アレの図面をじつにうれしそうに、ニヤニヤしながら見ている。
小学生時代、保健の教科書を見て、うれしかったコトを思い出す。
しかし、こいつらは、どのヘンまで理解しているのだろうか。
ボクはつくづく思う。
自分自身の体験で考えてみると、ボクは小学校3年生くらいの頃だと、なにがなんだかさっぱりわからなかったという記憶がある。
しかし、今のガキはませているようだ。
彼らは「オレ、知ってるモンね」という顔をしてモロ出し図面を観賞しているのであった。

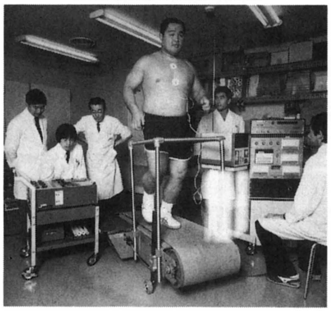








肛門出口なのだ。



あの金メダリスト・山下選手は東海大出身。

超満員、人気コーナーの生殖器のあとに、我々がやってきたのは胃であった。
ココは来る前に、渡辺くんと2人で語り合って、胃液が出てくるのではないかと期待していたのだが、当然というか、あたりまえというか、やっぱりというか、そういうモノは一切なかった。
ただ、たんに写真が展示されている暗い部屋というだけだった。
しかし胃の写真を見ててもつまらない。
やっぱり胃は生殖器ほどのインパクトはないようだ。
胃は地味であった。
ココはわりとみんなもあっさりと通過していく。
で、ボクらもあっさり通過するコトにした。
そして、やってきたのが腸だ。
ココは天井に腸の壁をプリントした生地がぶら下がっていて、腸らしき気分を出している。
コノあたりに来ると、食べ物もウンコ手前というコトになっているんだろうな。
あたりを見回しているうちに、なんだかだんだんと、自分がウンコのような気分になってくる。
そして最後、腸を観察し終わった我々がやってきたのが、肛門であった。
肛門はただのドアだった。
そこには「この肛門を通って体外に出ましょう」という文字が書いてある。
で、ボクがそこを通って外に出ると、どこからともなく、聞こえてきたのが「ブー」って音だ。
ボクのあとに渡辺くんが続いて出てきたのだが、やっぱり、「ブー」という音がした。肛門から人が出ると、ブーッと音が出る仕組みになっているらしい。
どうやら、ブーッという音はオナラらしかった。
オナラとともに外に出る。もう、まさにコレはウンコ以外の何者でもないではないか。
「そうか、オレたちはウンコなのか」
今まで、このコーナーでは、いろいろな博物館を探検してきた。地下鉄博物館、はきもの博物館、刑事博物館、いろいろ見てきた。
そういう博物館では、展示物のすべてを見て、外に出ると、なんとなく知識が増えて「ボクも地下鉄博士になったな」とか「ボクもはきもの通になったな」とか思ったモノだ。
ところが今回はウンコ。
「本当に、とんでもない博物館に行ってしまったモノだ」
ウンコのボクはつくづくそう思うのであった。

POP LOAD
こんにちは、レーニンさん、今僕は小林寺拳法（中国のやつじゃないよ）をやってます。レーニンさんは、プロレスなどの格闘技が大変お好きなようですが、以前武術などをやってはったんですか？ （京都府 別所和貴） レーニン：小学生んときに、剛柔流空手の通信教育っつーのをやったことがあるぞっ（；＿；)。成長期が止まるまではマジでプロレスラーになろうと思ってたから、かなり筋トレやってたけどなぁ。

Vol.19

いであつしの㊖芸能・音楽の50! NEW EDITION

故・長谷川町子さんを偲(しの)んで サザエさん美術館へ行くの巻

サザエさんの原作者の長谷川町子さんが亡くなっていたコトが判明したのは、この6月である。

ちょうどニュースでソレが流れた日は火曜日で、7時からサザエさんの再放送がある日だった。

ぼくはいつも火曜日のヤツは見てないクチなんだけど、この日ばかりは「きっとナニか起こるに違いない」とニランで、30分間シッカリ見とどけた。

しかし、この日のサザエさんは何事もなかったようにしていつもと同じよーに始まり、いつもと同じよーにハナシが進み、いつもと同じよーにアッサリ終わってしまったのだ。

しいていつもと違ったコトといえば、エンディングも終わり提供スポンサー名のクレジットも流れたあと、「お亡くなりになりました長谷川町子先生のご冥福を慎んでお祈りいたします」というクレジットがほんの数秒、控え目に出ただけだった。それだけ。

ぼくはてっきり、この日のサザエさんは追悼特番ってコトで、お正月なんかにやる特番みたいに番組開始前にイソノ家が全員集まって、カツオもタラちゃんもみんな喪服姿で、菊の花で飾られた長谷川町子さんの遺影を囲んで、サザエさんが暗い声で「サザエでございまぁ…す」とあいさつをしてから、放送第1回目のヤツなんかを放映したりするんじゃないかと思って期待してたのになぁ。

ならば、「次の日曜日に放送する本チャンのヤツできっとイソノ家は喪服を着て登場するに違いない」とニランでコッチのほうも見たのに、やっぱりそんなコトはやらなかった。

ならば、ニュースにも出た『長谷川美術館』に行けば、「きっと長谷川追悼ってことで喪服姿のサザエさんが見れるに違いない」と、ぼくはニランだ。

そこで今回は世田谷の桜新町にある長谷川美術館に行ってきたのである。

しかしどーもぼくは美術館ってトコロが大の苦手でして。ぼくは、どんなに歴史的、芸術的にすんごいといわれるモノが公開展示されていても、そんなの見ても「ふうん、そう」の人なのだ。

だから、展示されている作品の前でいちいち立ち止まっては解説を読みながら何分間もしみじみ鑑賞している人を見ると「この人、偉い人だなぁ……」と、つくづく感心してしまう。

ぼくなんか、展示品の前で「いったいこの作品はどのくらいしみじみ眺めていればよいのだろうか……」と考えてしまって、しみじみの相場がわかんなくっていつも疲れちゃうもんなぁ。

ところがこの長谷川美術館の場合に限っては、ぼくも展示品の前でしみじみの人になれた。

というのは、長谷川美術館の展示品はサザエさんの原画だとかいじわるばあさんの原画なんである。こーいう美術館なら安心してしみじみ鑑賞できる。

またココには、上から見たイソノ家の間取りのミニチュアも展示されている。

イソノ家の間取りのミニチュアをしみじみ鑑賞して見ると、火曜日のサザエさんのオープニングで出てくるのとまったくおんなじだ。カツオの勉強部屋の壁には、テレビと同じ天体図のポスターもちゃんと貼られてある。

ところがよく見てみると、縁側の廊下にあるトイレの中に便器が、ない。

いったいこれはどーしたものかと思い解説を聞いてみると、サザエさんの放送時間は夕食時であるので、そーいうシーンは一切出てこないのであえて必要ない、だからイソノ家には便器も必要ない、というコトなのだそうだ。

ナルホドねー。というコトは、イソノ家の人々はみんな、波平さんもフネさんもマスオさんもカツオもワカメもタラちゃんもサザエさんも、ウンコをずぅっとしてないってワケかぁ。

ぼくは感心しながら館内をしみじみ巡ったんだけど、それはそれとして、原作者の長谷川町子さんが亡くなったというのに、館内のどこにも追悼の気配がしないのだ。

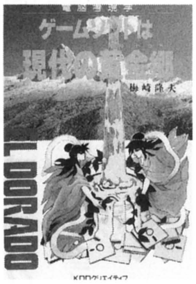
しないどころか今の期間はちょうど夏休みというコトで、『サザエさんの街あさひが丘分譲』というフェアが開催されていて、あさひが丘に家を建てる人で大賑わいなんである。

早速ぼくも権利書をもらい、抽選により、あさひが丘8丁目26番地に家を建てるコトができた。喪服姿のサザエさんは見れなかったけど、世田谷で一軒家を建てられたんだから、まぁ、いっか。

ILLUSTRATION／ポッキー前嶋

POP LOAD
パソコンを譲ってもらうよう、交渉中だった父の知人が行方不明になってしまった……。また98が遠のいていく……。(兵庫県　桂小兎)　レーニン：行方不明って、夜逃げ？　98ノートNVなら、おれの部屋に1個あまってるんだけど、取りに来る？　おれと密室で2人っきりになってもいいという勇気があるなら、小兎ちゃんにあげちゃうよん（^^；）。

BOOK



ゲームソフトは
現代の黄金郷
梅崎隆夫著
KDD クリエイティブ　1,500 円（税込）

ゲーム業界のお勉強にコレ！ ウラまでわかるインサイド本

本誌新連載「事実はゲームより奇なり」の作者、梅崎隆夫氏の新刊。氏は、一方でブルーバックスに収められた「パソコンゲームの世界」などの著書でゲーム評論の活動をしつつ、『ドラクエ』や『スーパーマリオ』などのゲーム攻略本を計12冊も出版し、その累計100万部。さらに、パソコンゲームのプロデューサーとして、最新作『アーリーキングダム』を製作、まさにゲームにとりつかれた人だ。

本書は、ゲーム機及びパソコンゲーム界の社会的、経済的な側面を、ボクたちが知らないウラ情報を駆使して鋭く抉った刺激的な本だ。国内外を合わせて1兆円になんなんとするゲーム産業。ボクたちはその一端に位置しているわけだが、この1兆円という数字は、映画産業の総売り上げ1600億をはるかに超えている。わずか10年の歴史しか持たないゲーム業界の恐るべき急成長を示唆するこの数字にどんな真実が隠されているのか。（渡）

燃える闘魂　マシン語伝説
日高徹著
啓学出版　2,000 円（税込）

ストロング・スタイルで戦う 日高総帥のマシン語列伝！

本誌「Q＆A道場」でおなじみ、新日プロ（新日本プログラミング）の日高徹総帥、期待の新刊だ。今回の本は、今はなき「PCマガジン」の連載、「SR燃える闘魂シリーズ」をまとめたもの。連載当時、Pマガ編集部より「ストロボする稲妻プログラマー」と紹介されていたように、総帥の必殺技が縦横無尽に炸裂！　したがって、話題はゲームの話から、いつの間にかプロレスへと移り変わり、その間にプログラムの話が入る、というカタチだ。

でも、安心してくれ。プログラム・リストはふんだんに入っている。さらに、連載時にはなかったPC-98 用のプログラムまで、用意されている。まさに時代の要請ってヤツである。

ちなみに、これは第1弾であって、まだまだ続くとのこと。88、98ユーザーにとっては、福音の書となること請け合いだ。ダッー（←プロレスノリ）。（寿）

愛人—ラマン—
マルグリット・デュラス
清水徹訳
河出文庫　580 円（税込）

思春期の少女のセックスと 心のゆらぎを描いた傑作

ポプコム読者が、どのくらいの確率で童貞・処女なのかわからないけれど、まあ、近いうちに異性を肉体的に「知る」ことになるだろう。大人への通過儀礼としては最も心踊る出来事だ。

フランスの女流文学者、マルグリット・デュラスの自伝的な小説『愛人』には、15歳の美しい少女の、心と身体の内面の「ゆらぎ」が克明に描かれている。

舞台は仏領南ベトナム。支配者側に属する白人の少女は、霞にけむる暑い光の中、メコン河の渡し船の上で、中国人の青年に出会う。地元民である黄色人種の青年は、おびえを押し隠しながら白人の少女に近づく。以後は、連れ込み宿での2人の濃密なセックスが描かれる。身体を求めたのは少女のほうからだった。

中国人は少女に愛を求めるが、少女は青年に愛ではなく身体を与える。少女の家族は中国人を人種的に嫌悪する。少女の身体と心の動きが興味津々だ。（渡）

愛をひっかけるための釘
中島らも
淡交社　1,200 円（税込）

ビッグバンからプロレスまで なんでもありのエッセイ集

作家、コピーライター、劇団主宰者兼役者、明るい悩み相談室回答者…。才能独り占めおじさん、中島らものエッセイ集であります。

その多彩な活動に負けず劣らずの、作者の博学ぶりがすごい。こっちでビッグバンの話が飛び出したかと思えば、あっちではプロレスを語り、そっちのほうからは科学的な魚の新鮮度分析法が顔を出し、という具合。もちろんそのどれもが、作者独特のユーモアあふれる語り口でおいしく味付けされていて、抜群のおもしろさで読ませてくれる。

また本書は、「なごみ」という雑誌に掲載された作品を中心に編まれているが、これがなんと茶道の雑誌。中島らもと茶道。うーみゅなぜに、という感じだが、そのへんのいきさつが書かれた作者のあとがきが、またおもしろかったりするからたまらない。（こ）

DENGEKI! 電撃 B(OOK) M(USIC) ジャック

秋の夜長のルナティック

VOL.2

残暑むれむれで寝苦しい夜が続くけど、いちおう季節は秋。で、秋の風物詩といえば、なんといってもアナタ、お月見じゃありませんか。おだんご供えてお盆のような十五夜の月を眺めれば、そよぐ夜風にすすきが揺れる。あぁ風流、心が洗われまする。

受け月
伊集院静著
文藝春秋　1,300 円（税込）

月の輝く夜に
ワーナー・ホームビデオ
3,800 円（税別）

もどり道
井上陽水
ポリドール　2,500 円（税込）

ところがこのお月様、一方ではその満ち欠けで人の心を狂わせるなんてこともいわれる。月を意味する「ルナ」の派生語「ルナティック」を英和辞書で引けば、「狂気の」と出てるはず。

ニューヨークはブルックリンに住むイタリア系家族を描いたノーマン・ジュイソン監督のラブ・コメディ『月の輝く夜に』でも、この狂気の源（？）月の妖しい輝きにアテられたかのように事件が起きる。満月の夜。幼なじみの男と結婚の約束を交わしているシェール演ずる未亡人は、その男の弟ニコラス・ケイジとなぜかベッドイン。とーぜん周りは大騒ぎ。ところが2人の間にはいつしか愛が芽生えてほにゃらら……てなお話。

日本にも月に心乱された娘がひとり。井上陽水オリジナル、今では本木雅弘が歌うリゲインソング「東へ西へ」の〃彼女〃はあまりに見事な満月に、喜び余って気がふれる。リゲイン飲んで頑張っても治んないだろうね、やっぱ。

さて、最後は本。伊集院静著『受け月』だ。直木賞受賞作となったこの短編集は、月の光に冒された男が美人女優と恋に落ち……。というのは真っ赤なウソで表題作をはじめ収められた7編すべてが、野球を通して語られる人間ドラマ。切なくやるせない人生を、それでも懸命に生きる人々の心のふれあいが、ページをめくるたびじわりと胸に響く一冊なのであります。（こ）

POP LOAD

プロレス王国の番外編での台湾特集がよかった。レーニンさんは俗世間に入り込みすぎている。台湾にもいいところはいっぱいあるんだぞ！（千葉県　大嶽毅一）　レーニン：おれもいろんなところに行ってみたかったんだけどねぇ、3泊4日じゃ、圧倒的に時間がたりないんだよな（；_；）。

CD

17年ぶりのコンサートが実現 クラプトンの友情に拍手！

ライブ・イン・ジャパン
ジョージ・ハリスン
ワーナー・ミュージック 3,900円（税込）

元ビートルズのジョージ・ハリスンのライブ・ツアーが、エリック・クラプトンの友情にガッチリと支えられた形で、世界でも〝日本だけ〟で実現された。

ジョージにとって、じつに17年ぶりのコンサートだ。思えばビートルズ後期から解散直後までは、ジョージにとっての黄金時代だった。ジョンとポールの影に隠れて地味な存在だったジョージの才能がここで一気に花開いた。しかし、その後の全米ツアーの大失敗からジョージの運命は暗転し、過去の人になり果てた。

しかし、ここ数年『リーサル・ウエポン2』にも使われた「チアー・ダウン」の大ヒットなど、復活の兆しを見せつつある。おびえるジョージを引っ張り出したクラプトンの友情が生み出したこのアルバムはじつに感動的だ。（渡）

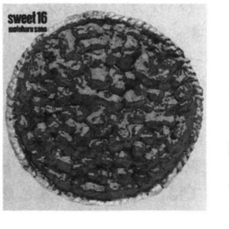
親の七光なんていわせない 2年ぶり、待望の新作！

光りと影のドラマ
ウィルソン・フィリップス
東芝EMI 3,000円（税込）

2年前、ビーチ・ボーイズのブライアン・ウィルソンやママス&パパスのジョン&ミッシェル・フィリップスというビッグネームの娘たち3人が結成したグループとして話題を呼んだウィルソン・フィリップス（ああ、ややこしい）のニューアルバム。デビューシングル「ホールドオン」で人気爆裂！ 5枚のシングルをチャートにたたき込み、グラミー賞でも大暴れしたのは記憶に新しいところだ。

でも正直いってボクは、〝一発屋〟だと思ってました、この人たち。ところがである。いいんだよね今回の新作も。キャッチなメロディーに、凛としたサウンドで見事な一枚に仕上がっております。よって、自分の浅はかな予想を反省しつつ慎んでご一聴をおすすめする次第です。（こんぱち）

ビートに身を任せて…… ああ、気持ちいい。



sweet 16
佐野元春
EPIC/SONY 2,800円（税込）

音楽で勝手に体が踊り出してしまうタイプの私には、電車の中とか仕事中にこのアルバムは絶対聴けない（笑）。

というわけで、このアルバムは、じっくり歌詞を味わおうって思うと疲れちゃうんだけど、何も考えないとリズムにのみ込まれちゃって、すごく気持ちいいって曲が集まってる。歌詞なんぞは、あとで歌詞カードを見て味わえばよろしい。ボーカルが、がっぷりとバックに絡み合っているとこが、お見事です。

いちばんのお気に入りは、タイトルにもなっている2曲目「スウィート16」。それとラストの曲にゲストで私の大好きな矢野アッコちゃんがコーラス参加しているのが、とってもうれしい。ついでに、オノ・ヨーコとショーン・レノンがコーラスをとっている曲もある。（きむち）

世相を斬る！ THE NEWS

東大偏重は是正されるか

Shinichi Ikeda

東大偏重をやめるべし——という宮沢首相の掛け声に、それなりの効果があったのだろうか。中央省庁のエリートコースである国家公務員Ⅰ種（上級職）の試験で、今年は東大からの合格者がやや減少。行政や法律、経済などの事務系3部門では、合格者に占める東大出身者（在学生も含む）の割合が、20年ぶりに50%を下回った。

数年ほど前までは、それが70%を超えていたのだから、大激変といえるだろう。エリート官僚を目指していた東大生の中には、ショックを受けた者も多いようだ。

しかし、国家公務員Ⅰ種試験の合格者が高級官僚となって、国家的に重要な役割を果たすことを考えると、それが東大出身者にかた寄るのは好ましいことではない。今年の採用試験で、東大偏重が是正され始めたのは、喜ばしいことである。

それに、最近の東大生を取材していると、ますますその感が深くなる。彼らの多くは受験戦争できたえられた〝偏差値優等生〟で、アタマは確かによさそうだが、あまりにも世間知らずというか、生活の知恵がなさすぎるからだ。

とくに驚かされるのは、アパート暮らしをしている地方出身者の中に、「お母さんと一緒」という者が少なくないことで、彼らは自分でアパートを借りたり、自炊生活をすることができないから、母親と一緒に上京したのである。

しかも、そんな東大生が「司法試験を目指しています」などというんだから、ブラックユーモアもいいところ。お母さんと一緒なら悪い女のコにも誘惑されず、司法試験に合格するにちがいないが、それでもし裁判官などになったりしたら、いったいどんな判決を下すのだろう？

同じことは国家公務員Ⅰ種試験にもいえるわけで、お母さんと一緒タイプの東大生が高級官僚になり、国の行政を動かしていくとしたら、そら恐ろしいことではあるまいか。いや実際にも、その恐ろしい傾向が強まってきたからこそ、「東大偏重を是正せよ！」ということになったわけで、この是正方針は今後も続けてもらいたい。

ただ、そのようにして東大出身の高級官僚を減らせば、日本の行政がよくなるかというと、必ずしもそうではない。今年の合格者をみても、東大出身者はその数をやや減らしたものの、相変わらずの第1位（496人）だし、2位以下も昨年どおりの京大（200人）や早大（127人）東工大（108人）東北大（106人）などだからだ。

これらの諸大学は最近の受験戦争の中で、その難易度を高めると同時に、「だんだん東大に似てきた」といわれており、つまりは第二東大のようなもの。皮肉な見方をすると、是正されたのは「東大偏重」だけで、「東大型偏重」は健在なのである。それも、在野精神を誇ってきた早大までが、高級官僚のタマゴを大量に出すなんて、ちょっと裏切られたような感じ。有力大学が軒並み「東大化症候群」に陥っているわけで、根本的には何も変わっていないのだ。

ILLUSTRATION／POCKY
Vol. 34

立川談之助の コミックはオレに任せろ!!

これを笑えるかどうかでギャグセンスがわかるリトマス紙的カルト漫画

唐沢なをきを知っている人はかなりのコミック通、はっきりいえばおたくに近い人たちである。

笑いの世界には「ギャグ質量の法則」というものがあって、その公式は「ギャグの質は、その知名度と反比例する」というものだ。円丈師匠などもこの法則に当てはまっちゃう体質なのだ。

コミックの世界にも、そのギャグの鋭さゆえメジャーになり切れない人たちが存在した。吾妻ひでお、いしかわじゅん、なんきん、とりみき、そしてこの唐沢なをき氏である。その対極にあるのが『サザエさん』なのだ。

この『BURAIKEN』、目次を見ると「ペットの飼い方と育て方」「夏の星座・観測と占い」……これだけ見れば古〇三敏のウンチク漫画みたいだが、その内容はスラップスティックな時代劇なのである。このへんでついてこれない人は読むだけ無駄だ。

この手の漫画は、笑える者にはメチャクチャおかしいが、笑えない者にはもうチベット古語の書物より難解だろう。そして悲しいことに後者のほうがこの世の大多数なのである。（ちなみに編集部Sは大笑いしながら読んでいた。おたくな奴！）

それでもこの『BURAIKEN』は氏の作品の中ではわかりやすいほうなのだ。だから『サザエさん』や新聞の4コマ漫画で笑える人には、唐沢なをきの作品など生涯縁がないだろう。

しかし考えてみれば、日本中の人が唐沢なをきの本を読んで大笑いして氏が国民栄誉賞をもらうような世の中になったら、かえって不気味なのではなかろうか。

BURAIKEN
唐沢なをき
白泉社 780円（税別）

POP LOAD

レーニンさん！ いきなりですが、8月14日から3日間の合コンに参加しませんか？ 「女子高生が5人、女子大生2人、OLが2人」の9人。対する男は6人。行き先は滋賀県の草津！ ん？ 滋賀県 そういや、レーニンさんは浅井羽織さんのところにも行くんでしょ？ その足で行けば一石二鳥ですよ。（大阪府 くるくるりんく） レーニン：おまいよぉ、そゆことはもっと早くいってくれなくちゃだめじゃんかよぉ（T_T）。

POPCOM NET LINE VOL.⑮

やっぱ、便利になるって、いいことなのよねぇ。

ガバでもできるパソコン通信

CIAネットは、な、なんと18禁の大人のネット。そんなネットをポプコムで紹介してもいいのだろうか？　という疑問を抱きつつ、奴隷のきむちに「ご主人様、お願いです」といわれればどこにでも行くレーニンですっ。

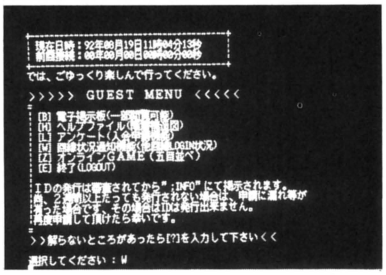
BBS DATA

CIA-NET
■アクセス番号
03-3466-8464(2回線)
■通信速度
2400bps(MNP7対応)
■データ長
8ビット
■ストップビット
1ビット
■パリティチェック
なし
■X制御
あり
■ホストプログラム
Big Model Ver.4
■ゲストID
CIA-T999

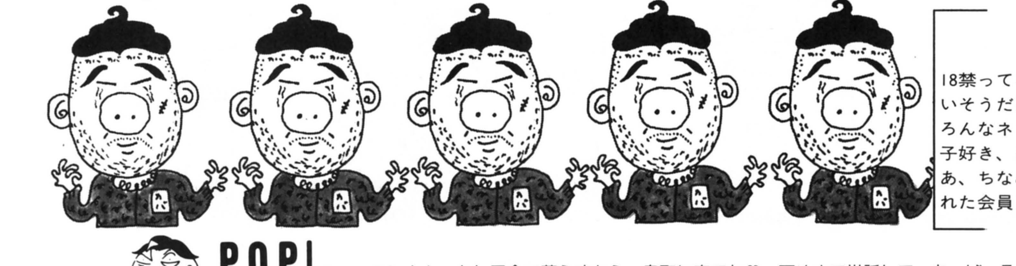
ポプコムネットの番号
03-3239-6985

［レーニン］どもー、なんの予備知識も与えられないまま来たんですけど、きむちからだいたいのことは聞いてますか？
［SYSOP］うーむ、なんも（^_^；)。
［レーニン］あの女ぁ（'_'）。
［SYSOP］きむちさんとはちょいちょい飲みに行く仲なんですけど（^_^；)。
［レーニン］まったくどこにでもいるんだな(-_-)＞きむち。
［SYSOP］彼女貧乏で通ってますから(T_T)。
［レーニン］家賃払ってないくせに、ふてー女だ（'_'）。おれに飯もおごってくれないしなっ（-_-)＞きむち。
［SYSOP］いくら飲んでも酔わないから襲えない〜(^_^；)。
［レーニン］うわはははははははは。
［SYSOP］ざる通り越して枠だと自負してた(^_^；)。
［レーニン］まったくあの女にも困ったもんだ（-_-)。えっとですね、ここのネットの特徴やら、宣伝やらを自由に話していただこうという趣旨のインタビューなんですが(^^；)。
［SYSOP］うちのNETは18歳以上の大人のための自由空間ですね。
［レーニン］具体的にはどんな？＞大人のため（^^；)。
［SYSOP］まあ、高校生や中学生みたいなボキャブラリーのない（^_^；）人たちと違って、酒を傾けながらちょろっとのぞいて笑って楽しめるNETって感じですかね。
［レーニン］ポプコムの読者の大半が中高生なんだけどなぁ、ま、いっか（^^；)。
［SYSOP］あひゃは。
［レーニン］ボードなんかでは、主にどんなことが話し合われてるんですか？
［SYSOP］まあ、食べ物関係ではちょっと怖い飲み物とか。車関係活発ですね〜。あとはH-TALKですか（^_^；)。
［レーニン］やりっ（^_^）＞H-TALK。
［SYSOP］あと、データーベースは書庫として使ってます。
［レーニン］書庫？
［SYSOP］MIDIのDATA関連と、ボーステックのシナプスマガジンがあります。それと、小説書庫ですね。
［レーニン］小説書庫？
［SYSOP］非HとH物に分かれてまして、会員がアップした小説を納めてるんです(^^；)。
［レーニン］え、H物……(^^；)(^^；)。
［SYSOP］この小説が見たいがために入ってくる人もいます。
［レーニン］DOMですか（^^；)。
［SYSOP］DOMになりますねーその場合('_')。
［レーニン］こういう人はぜひいらしてください、とか、なんでもいいから宣伝したいことなどを話していただけますか？
［SYSOP］うーんと、車の好きな人、お酒の好きな人、GAME（パソコン）好きな人で18以上の方大歓迎です。あと、古いアニメおたくもいらっしゃいって感じでしょうか？
［レーニン］最近のは不可、と（^^；)。
［SYSOP］そです、最近のは絶対不可です。お酒片手でLOGINしてね！　って感じ。
［レーニン］お酒片手ね。おれ好みのネットだなぁ(^^；)。ではでは、長々とお邪魔しました。
［SYSOP］いえいえ、とんでもない。

CIA-NETオープニング画面。



ゲストでログインすると表示されるメニュー。

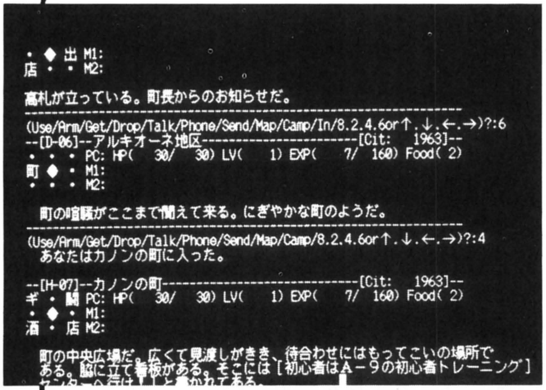


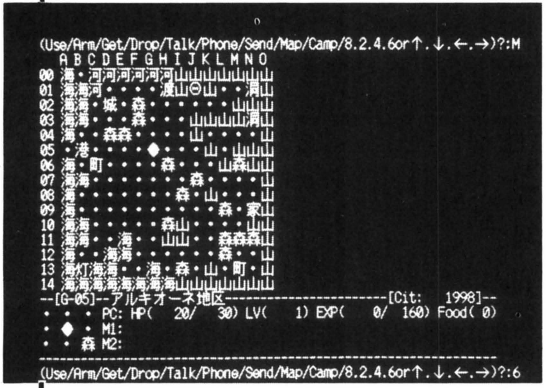
〜レーニンのひと言〜

18禁ってことで、中高生のネットワーカーにはちょっとかわいそうだけど、たまにはこんなネットの紹介も楽しいね。いろんなネットがあってこそのパソ通なんだし。車好き、女の子好き、お酒好きという大人のネットワーカーにはぴったし。あ、ちなみにH-TALKのボードはCUG（とくに登録された会員しか読めない書けないボードのことだ）だってさ。

POP LOAD

レーニンさん、もし田舎で暮らすなら、鳥取に来てね♡　死ぬまで世話して　あ・げ・るっ／（本気だ）　（鳥取県　酒田綾）　レーニン：今、マジで鳥取に引っ越すことを考えてしまいました。





1歩進むごとに、地図とステータスが表示される(写真上)。広域地図で見れば、自分がどこにいるか、わかるね(写真下)。

ネットで遊ぼう 1.2.3.

オンラインゲームする?

――ゲームランド「レフティ」その2――

潜入! レフティ本大陸! リアルタイムマルチRPG体験記、第1弾。一歩ずつ進むのだ!

ついにリアルタイムマルチRPGを体験してしまった。これは、始めちゃうと絶対ハマる。パソコンゲームのRPGが大好きな人なら、おそらく夢中になってしまうだろう。

先月、このページを読んでいない人のために、簡単にこの「レフティ」のことを説明しよう。このネットはオンラインでリアルタイムにRPGが楽しめるのが最大の特徴。自分自身が、レフティの中でクエストに挑戦する、といったらわかるかな。移動中、いきなりモンスターが襲ってきたり、同時にアクセスしているほかの人から念(電報)が送られてきたりもするのだ。

さて、冒頭でも書いたとおり、今月はゲームランド「レフティ」で、リアルタイムマルチRPGを体験してきたので、その報告の第1弾だ。

レフティ本大陸でのRPGに参加するためには、まずは自分の分身となるキャラクターを作らなければならない。キャラクターは人間、エルフ、ドワーフ、ノーム、ハーフエルフの5つから選べるが、とりあえず人間を選択した。すると、体力、知力、精神力などの能力値が自動的にホスト側から表示される。もし、その値が低くて気に入らなければ、リトライをすれば、違う値が出てくる。サイコロを振って、能力値を決めているようなものだね。何回でも気に入った値が出るまでできるけど、全部の能力値を高く、っていうのは難しそうなので、ほどほどのところで、OKを出した。あとは、ホスト側から提示された技能値を振り分け、年齢、性別を決めて、キャラクターメイキング終了。さっそくレフティ本大陸に渡った。

港から、本大陸へ上陸。移動はテンキーの2、4、6、8だから簡単だ。1歩移動するごとに、自分の周り8方向の地図と、自分のステータスが表示される。たとえば、町が自分の右隣に表示されているとき、テンキーの6を入力すれば、町の中に入るのと同時に、「あなたはカノンの町に入った」と表示されるのだ。広域のマップを見るコマンドを使って、町を確かめながら移動した。

今月はここまで。来月はモンスターとの闘いの様子とクエストを1つ紹介する。興味があれば、ぜひ一度アクセスしてみることをおすすめするよ。

●ゲームランド「レフティ」
アクセス番号 03-3691-9476(8回線)
漢字、文字コード シフトJIS
通信速度 300/1200/2400
通信方式 全二重
データビット長 8ビット
パリティチェック なし
ストップビット 1ビット
フロー制御(X) 行う(XON)
シフト制御(S) 行わない(SOFF)
ゲストID GUEST
入会金 1,000円 月会費 1,000円

詳しい入会方法は、ゲストでアクセスして「冒険者ギルド」に書かれている「会員規則&入会方法」を参照。

カバ通のきむちにかかってきなさい

うぅぅ、先月予告した「貧乏でもできるパソコン通信」、やっぱり難しいわ(苦笑)。とことんお金をかけないでやろうと思ったら、

1. パソコン通信をしているお友だちのところに、寄生する。
2. 学校で、コンピュータ関係のクラブに入って、備品としてモデムと、専用電話回線を引いてもらう。

というのが、いちばんてっとり早いでしょう。でも、これではあまりに他力本願すぎ。もちょっと積極的に考えてみよーね。

今月はモデムについて。秋葉原をうろついて、値段を調べてきた。で、安く手に入るだろうと思っていた通信速度1200bpsのモデムは、すっかりといっていいほど姿を見かけない。今、いちばんポピュラーな「2400bps、MNP5」(すでに呪文)のいちばん安いやつが、18,800円(税別)。中古は、ほとんどナイ。あっても、古い機種が新品と変わらない値段なの。とすると、ここは2万円を準備して、新品を買うのが賢いでしょう。

ところで、最近9600bps(クンロクっていわれてる)のモデムも値段が下がってきて、2400bpsからの買い換えが進んでいるみたい(かくいう私もです)。そういう人から、2400bpsのモデムを譲ってもらうっていう手もあるよなぁ。

ということで、お題変更して「パソコン通信をなるべく安くやろう」。なんとか環境を整えても「貧乏になるぞパソコン通信」じゃやだもんね。来月は、モデム市場調査その2と通信ソフトについての予定。

お知らせ

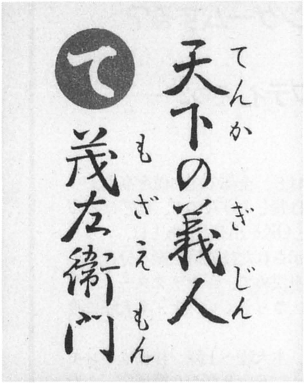
カバ通では、全国のネットワーカーの皆さん、これからネットワーカーになりたい皆さんからのお便りを募集しています。パソコン通信をやりたい!とか、うちのネット自慢、名物人間などなど、パソコン通信に関することならなんでもOK! それからレーニン兄とチョットおしゃべりをしたい、自分のネットを宣伝したい! というシスオペさんも大歓迎! 宛先はポプコム編集部「カバ通」係まで、よろしく。

ポプコムネットより

ポプコムネットに入会ご希望の方はまず往復はがきを用意して、下の書式に従って記入し、〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル4F新企画社「ポプコムネット」係まで申し込んでください。なお、入会、及びネットの使用にはお金はかかりません。

往復はがき(復)	
住所 氏名	1. 住所 2. 氏名(ふりがな) 3. 生年月日 4. 電話番号 5. 趣味 6. 使用機種 7. 使用モデム 8. 希望パスワード (英文字カナで8文字まで。大文字、小文字区別します)

POP LOAD 1 人暮らしを始めてから生活が怠惰になっていく。(東京都 朝起きれなくなった) レーニン:若者よ、しっかりせんかいっ。おれはな、最近は午後3時前に起きるように必死に努力しておるぞっ。



立川談之助の
青春回想録

まだまだこれから! VOL.10

いやー、バルセロナオリンピックはなかなかおもしろい見せ物だった。ギャグありコントありコメディありで笑わせてもらった。開会式も、アナウンサーのドヘタを除けば、けっこうハデだったし、聖火の点火もいいアイデアだったしね。誰かが「もし点火に失敗したらどうするんでしょうね」といってたのは白々しかったぜ。聖火台に点火装置がついてるなんて公然の秘密じゃん。そうじゃなかったら、もしオリンピックの途中で消えたらどうすんの。

オリンピックのいいところは、世界選手権なんかと違って、とんでもないシロートの選手が登場することだ。野球なんか、上位4チームを除けばほとんど草野球、フライは取れないしストライクは入らない。でもいくらなんでもオリンピックでコールド負けはかわいそうだよ。何点取られたって9回までやらしてあげなさいよ。

あと見てておもしろかったのは、マイナーな競技だけどカヌーのスラロームのある南米の選手。ゲートはパスするわ、ひっくりコケるわ、流されるわ、もうペナルティを何百秒も食ってるのに平気でガッツポーズでゴールに入ったのには笑った。あれこそオリンピックの原点だね。

もう地区予選なんかなくして、出たい奴は誰でも出られるようにしてもらいたいね。鉄棒で逆上がりやる奴がいたっていいし、水泳の100メートルで途中で溺れる奴がいたっていいじゃねえか。

男子のシンクロナイズド・スイミングなんてのもあってもいいね。股間のモッコリ度で点が上がったりして。だって女子しかないの絶対女性差別だぜ。ミスコンに反対してる連中は何であれに文句いわないんだろうね。

さて、今回は「学生運動」のお話。

今は大学は総合レジャーランドと化しているけど、昭和40年代、大学はユーゴかカンボジアみたいな戦場だったのだ。'70年安保、大学法案などでデモ、スト、集会、内ゲバの連日だった。君たちのお父さんの中にも参加した者がいるかもしれないから聞いてごらん。

私はその頃、まだ高校生だったが、そんなイナカの高校にも学生運動のウェーブはやってきた。最初はフォーク集会とか授業ボイコットといった〝おままごと〟のようなものだったが、中には「安田講堂」まで行って機動隊に逮捕される奴もいた。そいつが我が校の応援団の部員だから笑ってしまった。

そのうちに群馬で「高校総合体育大会」略して「高校総体」が開かれることになって、これに参加するかどうかで大モメになったのである。今考えればアホらしいと思うが、当時の学生は「国家権力の行事＝悪いこと」という非常にシンプルな思考ルーチンでものを考えていたので、こんなクダラないことで大騒ぎになった訳である。

学校は別に何も考えずに総体参加をいってきたのであるが、一部の生徒が「生徒会の意見を聞かずに参加するのはおかしい！」と騒ぎ出したために緊急生徒総会が開かれたり、参加に抗議して授業ボイコットするクラスが続出したのである。

これには先生も驚いたことだろう。なにしろ運動会に参加するたびに授業をボイコットされたんじゃたまったもんじゃない。

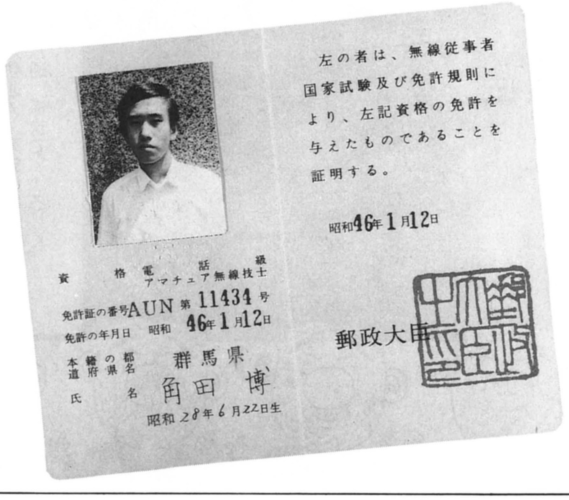
そこで1日授業をつぶして、教師と生徒の討論会を開くことになったのである。会場は体育館、それも誰でも発言できるように車座になって話し合いが行われたのである。それがエンエン夜の8時近くまで続き、結論が出ないため次の日も行われたのだ。こんなことで2日授業をつぶして、出てきた結論がというと「参加は生徒の自主制に任せる」。じつにシンプルな結論ではないか。

結局総体はほとんどの者が参加することになったし、それ以降あまり生徒も騒がなくなった（あとで制服問題でひともめがあった。そのときの結論は「生徒の自主的な判断を尊重する」）のは、あの深夜の討論会がいいガス抜きになったのだろう。早い話、教師のほうが一枚も二枚も上手だったという訳である。しかし当時の生徒は「これは権力と闘って勝ち取った勝利である」と本気で思っていたんだから可愛いもんだね。

私が大学に入った頃は、もう学生運動の時代はすっかり去っていて、騒いでいるのはプロの運動家だけという状態で、たまにヘルメットの学生が教室に入ってきて授業ボイコットを訴えてもすぐに「帰れコール」で追い出されたのである。あの頃から徐々に大学はアミューズメント・スペースへの道をたどり始めていたのであった。

当時の高校の先生と話すと、みんな「今の生徒はおとなし過ぎておもしろくない」といっている。今のほうが生徒たちが暴れるのではないかと聞いたら「今暴れているのはバカばかりだからなんということはない。当時は頭のいい奴ほど暴れていたので始末が悪かった」といっていた。

そういえば、今の高校生は変に若年寄みたいにじじ臭い奴が多い。たとえ未熟でも青臭くても、一度燃えて暴れてみれば、そのうちものの本質も見えてくるようになるし、少なくともあとで思い出ぐらいにはなるものなのだ。ただし、いつもいうように、世の中命がけでやることなんかそうめったにありゃしない。燃えろ！ ただし死なない程度に。ではまた次号……。


左の者は、無線従事者国家試験及び免許規則により、左記資格の免許を与えたものであることを証明する。

昭和46年1月12日

郵政大臣

資格 電話級アマチュア無線技士
免許証の番号 AUN 第11434号
免許の年月日 昭和46年1月12日
本籍の都道府県名 群馬県
氏名 角田博
昭和28年6月22日生

牡羊座 3/21～4/19

■TOTAL　人気運上昇の今期。お祭り人間の君なら本領発揮のときだよ。
　文化祭やパーティーでは主役間違いなし。たんにバカ騒ぎをするだけでなく、アンテナを鋭くして臨めばいろいろな情報や発見にめぐりあえそう。
■LOVE　ホットな展開が期待できそう。でもファッションや行動は、相手の好みに合わせすぎないで。
■STUDY　芸術の秋。美術、音楽、文学などの得意な分野でセンスアップ。けいこごと全般にも吉あり。
■LUCKY GOODS
心理ゲームの本、リボンタイ

牡牛座 4/20～5/20

■TOTAL　運命に試されているとき。困難には正面から立ち向かおう。他人より自分の霊感や直感を頼りにして。けっこう思いがけない展開から、人もうらやむ大ラッキー……なんて可能性もありそうだから。
■LOVE　2人でいい映画を見たりして、感動をともにしよう。冷えかけた恋も、もう一度とり戻せそう。
■STUDY　受験や就職で高望みしすぎかも。自分の本当にやりたいことは何か、再考してみよう。
■LUCKY GOODS
藤の家具、クリアファイル

双子座 5/21～6/21

■TOTAL　欲望のコントロールが今期のカギ。欲しいものがあるからってムダ使いばかりしていると、家族との仲も険悪に。計算や策略で仕事やテストに臨むのもうまくいかないとき。無欲の境地がツキを呼びそうだよ。
■LOVE　深刻な展開は避けたほうが無難。ケンカのあともまじめに話し合うより楽しい場所に誘って仲直りを。
■STUDY　テストでヤマがはずれて大あわて。日頃の努力と基礎力の必要性を痛感させられそう。
■LUCKY GOODS
ヘアムース、ウエストポーチ

蟹　座 6/22～7/22

■TOTAL　他人の顔色ばかりうかがっていてもいいことはなさそう。今期の君は、自分の考えで状況を引っ張っていくくらいの強引さが必要。服装も目立とう精神を発揮して、赤や黄色のハデなスタイルでキメるといいよ。
■LOVE　相手は君の表面的なコトばかり気にしている。心を許し合えるには、まだ少し時間がかかりそう。
■STUDY　学習は予習中心で。新しい課題に取り組むうちに、自然に復習も兼ねることになりそう。
■LUCKY GOODS
銅のマグカップ、メッセージカード

獅子座 7/23～8/22

■TOTAL　ストレスが内向している。今までの自分に疑問を感じたら、思い切って発散する場を探してみては。体力の限界に挑戦するワイルドなスポーツなんかおすすめ。人生の新しい展開が見えてきそうだよ。
■LOVE　ゲームでも料理でもいいから君の特技をアピールしよう。けっこうホレ直されるかも。
■STUDY　語学のセンスがアップしている。この秋は洋書の読破を計画してみては。
■LUCKY GOODS
トラベルポーチ、麻のハンカチ

Monthly Astrology

9／8～10／7のあなたの運勢

★今月の世の中★

　天下を揺るがす大事件はなさそうだけど、環境、労働、教育に関する小さい事件が多発しそう。考えられるトコロでは、先生の不祥事とか外国人労働者の事故とか……。案外思いがけない人が巻き込まれたりするかも。

乙女座 8/23～9/22

■TOTAL　いろいろな可能性が目の前に開けて迷うとき。自分のことだけでなく、世のため、人のためになることを志すのが開運のカギ。お金は貯め込むより、流通させることでツキを呼ぶ。たまたま買い物に出た日が特売日だったりして。
■LOVE　異性を見る目があるのはいいけど、細かい点にこだわりすぎてはダメ。もっと大らかさを心がけて。
■STUDY　テストに強運あり。順位や点数を意識することで、集中力大アップ。
■LUCKY GOODS
シルクのスカーフ、花の種

天秤座 9/23～10/23

■TOTAL　新しい人間関係を求めて大胆になってみよう。誰かと協力して新しい仕事や研究に着手するなら絶好のチャンス。ひとりではできないとあきらめていたことも、仲間に相談することで別の局面が見えてくるよ。
■LOVE　恋の駆け引きは長期戦の構えで。ムリに進展させようとすると嫌われてしまうよ。
■STUDY　先生のいいなりになるのはやめて自分のペースで学習しよう。強気の姿勢が実力アップをもたらす。
■LUCKY GOODS
タペストリー、双眼鏡

蠍　座 10/24～11/22

■TOTAL　活力充実の今期。少々のケンカくらいはゲーム感覚で楽しめるときだから、リスクに臆せず目的に向かってトライしよう。スポーツマンの君なら忘れられないような、試合やレースを体験できそうだよ。
■LOVE　後半から愛の星、金星パワーがバックアップ。大人っぽく迫れば恋の成功率も高いよ。
■STUDY　集中力バツグンだけど欲張りすぎるとあとでドッと疲れが……。勝負科目はいくつかに絞って。
■LUCKY GOODS
エスニック料理の本、ミニサボテン

射手座 11/23～12/21

■TOTAL　社会的な評価が期待できる今期は、夢を実現するチャンスがいっぱい。入賞や合格といった晴れがましい舞台への可能性が見えてくる。ただし、なにかとスタンドプレイに走りがちなとき。周囲との摩擦には注意。
■LOVE　あこがれの人とツーショットのチャンス。でも以外に平凡な一面にがっかりするかも。
■STUDY　たまたまいい点をとってしまったばっかりにプレッシャービシバシ。カみすぎないよう気をつけて。
■LUCKY GOODS
ラッピンググッズ、紺のブレザー

山羊座 12/22～1/19

■TOTAL　考え方が固苦しくなってきている。今期はいろいろと刺激を与えられる機会が多そうだから、常識や一般論のカベを打ち破るため受けて立ってみよう。未知のタイプの友人を得て、議論に花を咲かせるのがとくに有益。
■LOVE　情報誌や、マニュアルに頼ったアプローチはやめよう。「いかにも」って感じで見抜かれてるぞ。
■STUDY　ひらめきに期待できるとき。試験や研究発表では、インスピレーションに助けられるかも。
■LUCKY GOODS
木彫のアクセサリー、レターラック

水瓶座 1/20～2/18

■TOTAL　頭も身体もオーバーワーク気味。今期は休息を心がけよう。とくに頭を休めて考えすぎのクセをやめないと、どんどんネガティブになってしまう。休息旅行なら海や湖の近くがおすすめ。リフレッシュできるよ。
■LOVE　ラブソングをテープに入れてレター代わりに贈ろう。今なら言葉より気持ちを伝えてくれそう。
■STUDY　詰めこみ勉強は効果がなくて疲れるだけ。計画性と要領のよさがモノをいうときだよ。
■LUCKY GOODS
メッセージカード、水玉のパジャマ

魚　座 2/19～3/20

■TOTAL　今までの努力の成果が少しずつ形になってくる。他人からさまざまな評価を受けて一喜一憂しそうだけど、迷いはカンを鈍らせるから気にしすぎないほうがいい。創作活動やスポーツを始めたい人にも好機到来／
■LOVE　障害があるとしたら君の心のガードだけ。素直になれば必ずチャンスがあるときだよ。
■STUDY　観察力や批評能力が鋭いとき。読書感想文や研究レポートなんかで傑作が書けそう。
■LUCKY GOODS
書店の紙袋、サスペンダー

■星占い／占い工房 彩夏　■イラスト／田吾作

ポプコム11月号予告

10月8日頃発売

買えったら買え!

次号の別冊は、毎年恒例「全国ソフトハウス巡り」。年末の新作情報満載なのだ。また、本誌特集は「秋のＳＬＧ大運動会」&「祝・『信長Ｖ』発売決定企画ザ・レジェンド・オブ信長」だ!

MESSAGE FROM EDITORS

■休肝日をなんとか作ろうと努力している。週のうち３日が目標。ずいぶん甘いと思われるかもしれないが、なにしろ、ここ20年以上、１年のうち375日ぐらいは飲んでたんだから、それをやめるとなると苦しいのなんの。しかし、先頃親友のひとりに急死されてみて、心からヤバイと思い、頑張っているこの頃である。ああ、夜が怖い。（明）

■早々と夏休みをとった。９日間。南九州を車で回って、きれいな海で泳いだ……と書くとカッコイイがじつはボクは泳げない。高校の頃、残されて特訓し、やっと泳いだ25メートル、これが生涯のベスト。以来、足がつかないところでは絶対に泳がない。波打ち際のエンジェル（というよりオジサン）として、半生を送ることになるだろう。（渡辺）

■14年間乗っていた愛車におさらばして、ついに新車を買った。といっても、自動車じゃない。自転車だ。今回は、流行のＭＴＢ。なんと、ギヤが21段もある。荒木のＢＭＷなんて、メじゃないのである。調子に乗って、前のカゴまでつけてしまった。これで、後ろに荷台をつければ、普通の自転車だよな。トホホ。（寿）

■夏は最高に好きな季節。身体のキレはブイブイによく、あまり性能のよくない脳みそもそこそこの回りを見せる……はずなのに、今年の夏はいささか勝手が違う。だるいは、重いは、どーも調子が乗ってこない。これはいわゆる夏バテってやつですかねぇ。うーむ、ワシも老いたり。トホホのホのホだわな。（こ）

■パソコンショップの取材で宇都宮へ行った。夏休みまっただ中の東北自動車道は、びっしりと大渋滞。気が狂いそうになった。帰り道（上り線）は打って変わって道路はガラガラ。カリーナＥＤとの熱いバトルを繰り広げていたら、２台ともあっさりと新型ＲＸ－７にブチ抜かれた。さすがはロータリーのツインターボ。やるじゃねえか若造。（ラ・バンバ）

■「KID PIX」で描いた私のタコＣＧ（８月号別冊に掲載）について、読者のみんなから、感想その他、お便りが届いた。ウレシ～!「KID PIX」を極めて、ＣＧアーティスト（きゃ♡）としてデビューしてしまおうか。などというとんでもない妄想を抱きつつ、今日も仕事に励むのであった。（く～みん）

■ファーストフードで、最近気がついたこと。宣伝ポスターの写真と本物は、重ねる順番が違う。パンはいちばん上と下ってのは決まってるんだけど(笑)。こういう発見ってくだらないけどうれしい。あ、そだ。らいらいけんちゃん、チョコレートありがとー!（きむち）

■最近の趣味は散歩。夜風にあたり海まで歩くのは気持ちいい。見知らぬ人と話すことも好き。自分の知らないいろんなことを教えてくれる。ショックなのはいつも相手の人に年を間違われること。そんなにふけて見えるかなぁ……。早く大人になりたいと思うこの頃、17回目の誕生日を迎えます。（やまとん）

イラスト／ジューシー鈴木

CM INDEX

ボーステック……表II～3
マイクロプローズ……32～35
日本ファルコム……36～37、表III
日本クリエイト……38～39
コスモスコンピューター……40～41
マイクロキャビン……42～43
ライトスタッフ……44～45
スタークラフト……46
ビクター音楽産業……47
パンサーソフトウェア……48
シーツゥワールド……49
エルフ……52、82～83
D.O.……53
日本マイコン流通センター162～163
フタバデンキ……164
エプソン……表IV

バックナンバーのご案内

ポプコムのバックナンバーをご希望の方は、代金と送料を添えて郵便で下記までお申し込みください。送料は1冊96円です。現在、1992年の8月号と9月号のみ在庫があります。なお到着までに約3週間かかります。切手不可。

〒101 東京都千代田区一ツ橋2-3-1 小学館販売㈱ ポプコム係
☎03-3230-5752

■POPCOM 10月号／10巻第10号／平成４年10月１日発行／毎月１回発行
■編集人 岩渕庄一郎
■編集 ㈱新企画社・POPCOM編集部
〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第２ビル
■TEL 03(3263)6940
■発行人 相賀昌宏
■発行 小学館 東京都千代田区一ツ橋2-3-1
■印刷 凸版印刷株式会社
■定価 550円(本体534円)

STAFF

Editor in Chief／安藤明義
Technical Adviser／大藤謙二
Editors／渡辺哲也　佐々木寿彦　川原一夫　荒木洋平　南里久美子　鈴木葉子
Production Manager／馬上恵子
Writers／池田信一　松崎　昇　島田倫人　石丸敬治　与志田拓実　日高　徹　綱島理友　ブギー等門　川崎征史　立川談之助　ターニングポインツ　三遊亭円丈　霧山リンダ　スタジオハード（山口宏　木川明彦）羽山大輔　坂東齢人　鎌田三平　グループ・クラムボン　ポンポコリン後藤　遊演体　トーレン・スミス　大森　望　蛭海隆志　いであつし　山猫有限会社（柳　草一郎　山下以登）鈴木　修　ウッディー鈴木　高城　剛　薮田淳史　後藤信二　喜種久明　山田　功　潮見茉莉　姫崎せりか
Assistant Editors／鈴木あつみ　菅沢博明　林　圭佐　南　輝明　永田洋子　谷　敦史　大和善之　大野周一
Designers／前嶋昭人　DOM DOM（坂本高志　久保田　学）スーパーコンパス（松浦俊郎）東京スキップスタジオ（スキップ富岡　ジェイムズ大櫛）
Photographers／佐々塚啓介　朝倉宏二
Illustrators／加藤裕将　南　辰真　ポッキー前嶋　ツトム・イサジ　トニー川口　後藤ユタカ　武田うずら　押田J.O.　ジューシー鈴木　くつぎけんいち　白虎かなめ　近藤　豊　環　望　田吾作　銭巻茶梨子　チャッキリあつみ

OCT-1992-10

POPCOM

本誌掲載記事・写真等の無断複写（コピー）・複製・転載を禁じます。

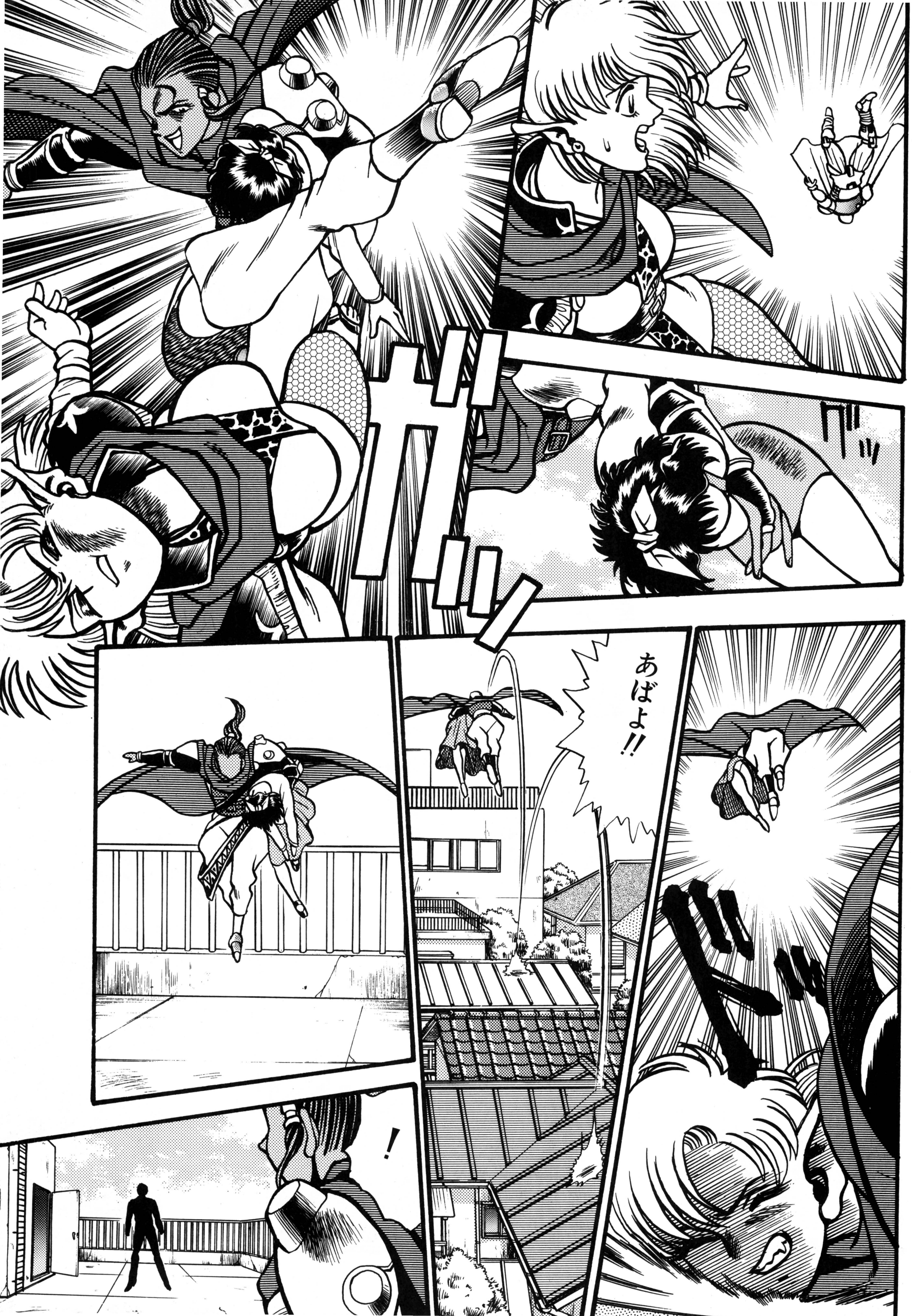
今夜12時
廃倉庫にて
待つ……
この女が
そんなに大事なら
……
俺を殺す
覚悟で
来るがいい!!
ヤッ
なぜなんだよ
ケンブ
なぜ……

ばかが!!
ドゴォ
ドドド
ゴゴゴ
ズズ
く…
ぐう…

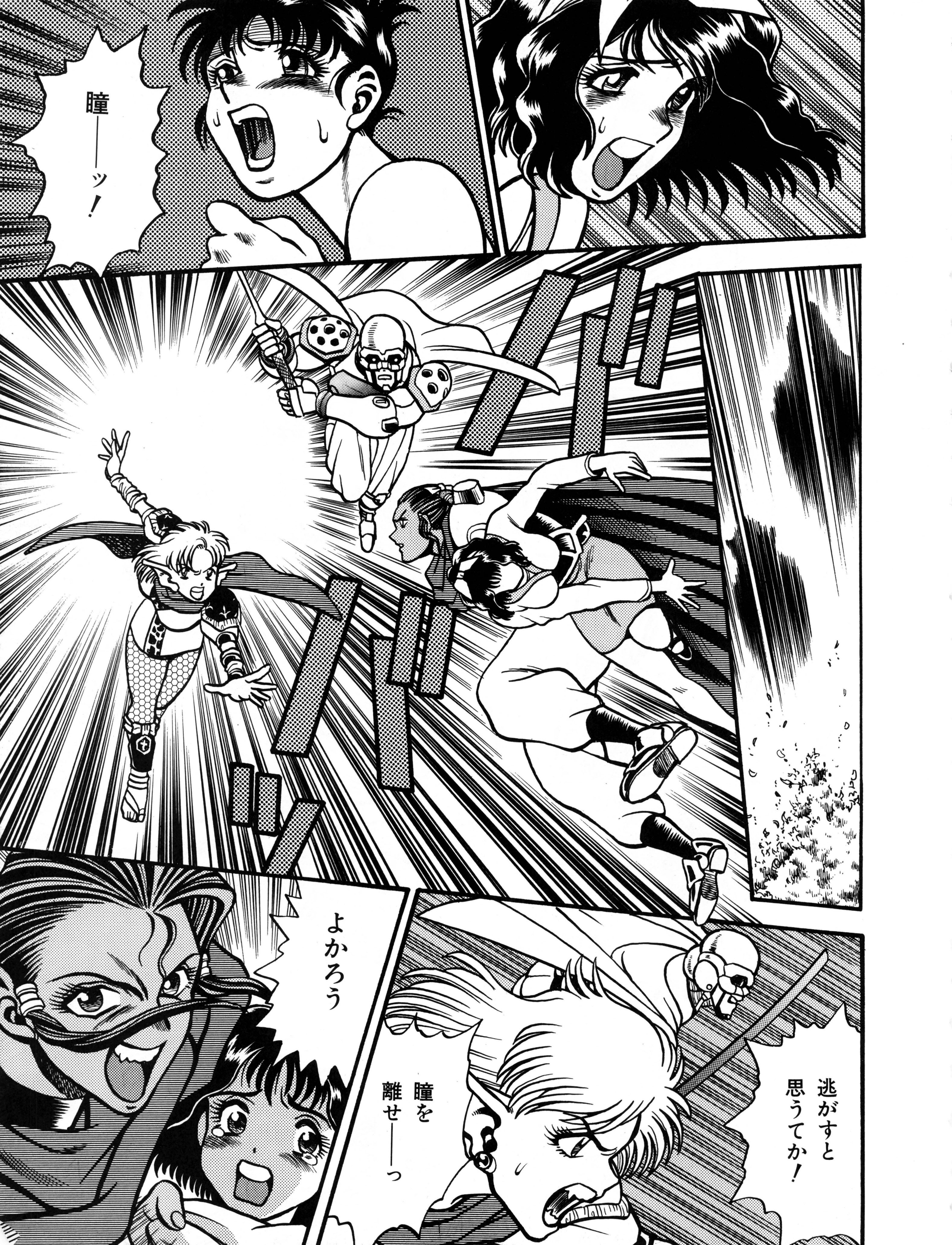
できないよ………
どんな理由があったって……できるわきゃあないんだ
あんたを…
斬るなんて…
ミト様だけは離してやってくれ…
その女性を助けてくれるなら…
おれをあんたの好きにしていいよ…
この……
くわっ

その剣は
おれがデモスに
うばわれたものだ…
どうやって
手に入れた…？
もしおまえの
思うとおり
だったら…？
斬る!!
いいだろう！
やれ！
やって
みろッ!!

どうして……
どうしてなんだよ
……
なんで……
なんでこんな
ことを……
おまえのためだ
おれのため？
みんなを
だますことがか!?
ミト様を傷つける
ことがか！
おれを
裏切ることが
おれのためだって
いうのかよォ！


ガッ
ガッ
あばよ!!
ドッ
!

受け取れっ
何っ！
南無三!!
ミト様――ッ



瞳───ッ！
よかろう
逃がすと思うてか！
瞳を離せ───っ

なるほどな…
ぬかったよ…
いかにも
龍騎の剣は
ここにある!!
この女は
預かって
いくぜ!!
うおっ

荻窪下落合(おちあい)三四五ー一
つまり我々の住むあの部屋だ!
その包み…開けてみてはもらえませんかな
くっくっくっ
ほほほほほほほ
まったく人を食ったおっさんだ
いつから気づいてた?
ネクロパレス戦のときデモスは玉座につながる回廊をすべて破壊した
我々以外には玉座に近づいた者はいない!!

瞳！そんな駄ボラを真に受けちゃだめよ！
優香ちゃん…
失礼な…何を根拠に…そんなことをおっしゃる…
これが何だかおわかりかな
我らの目指す最後の神器のありかです
思うところあって今朝探知機を動かしてみたンですが…
ちょいとおもしろい結果が出ましてね！
荻窪駅
南荻窪
杉並西保健所
荻窪出張所
荻窪区民センター
松渓中

あなたに
シュンをつなぎとめる
資格はない!!
これ以上シュンの
邪魔をするな
がば
奴には龍騎再興の
大義がある!
奴を惑わすのは
やめるんだ!!
ばっ
お待ち!!

聖女神ミトの彫像を
あくことなく眺めてるんだ…
思えばあれが
奴の初恋だったの
かも……
ミト様が…
だからあいつは
この世界に来たとき
さぞ驚いたろう
なにせ愛しい女神と
うり二つの女性が
いたのだから…
あいつは
すぐにも
夢中になった
……
!
復讐も
なすべき大義も
忘れてしまう
ほどに……
しかしそれは
奴の幻想だ
キィ
奴はその女性を
通してミトを
見ているだけなのだ…

結局 選ばれたのは シュンでした がね……
そんなことは どうでも いいことだった ………
おれはあいつを 大切に思っていたし あいつもそうしてくれた と信じている
この思いは どこの誰にも 負けたりしない はずだ…
いや ひとつだけ 例外が あった
くすっ
ズキ
子どもの頃 日が暮れても シュンが帰って こないことが よくあって…
探しにいくと 奴は決まって 教会堂に いた……
そして ……

でも…どうして龍騎戦士は負けてしまったの？
シュン君やケンブさんみたいな強い人たちばかりだったンでしょ
彼ら(ドラゴン)なくしてはいかな我らとて力の半分も発揮できませんデモスの膨大な戦力を前にして皆、最期まで果敢に戦い…
散っていったのです
ドラゴンが死に絶えてしまったんですわずかな間にね
そうか…センカも最後の龍精霊だつていつてた
それにねシュンとおれは龍騎の剣を継ぐためにしのぎをけずってきた
いわば特別なんですよ
龍騎の剣(ドラグーン・ソード)
それは龍騎最強の戦士の証し!!

お宅をおいとましたく思いますその前にさきほどのおわびを…と
いえ!い…いいえあたしこそ…
大事なモノだったんでしょあの包み
ええ…とても…
シュンとの想い出の品…ってとこかな
想い出……?
当時…デモスは世界征覇の手始めとして各地に点在する「龍騎の軍」をしらみつぶしに殲滅していったのです
あいつがただ一人龍騎の剣を抱いて私の村へたどり着いたとき…あいつはまだ5歳でした…
もう心配すンなよ今日からおまえはオレの弟だからな

「触るな」…か
やっぱりケンブさんから見て私はただのやっかい者なのかしら……
シュン君の足かせになって彼をダメにしてしまって…
シュンくん……
私どうしたらいい……?
ここにいらしたんですか…
ケンブさん…

ケンブ殿はどうした!?
バン
さあただ出てくって……
ひと足遅かったか!
みんなこれを見てくれ!とくにシュンおまえだ!
!

自分に荷(か)された大義を思え!
おまえが負わねばならぬ宿命はなにより重いのだ
ぱたん
それを忘れるな
甘えはゆるされんのだ……
…………
女か大義かって?たいそうなことを!
そりゃあ…わかってるさ…
ミト様たちをまきぞえにするくらいなら出ていかなきゃならないことは…
で…シュン君はどー思ってンのさ!!
はあ…
?
そーゆーことじゃなくてさぁ…
こンのニブチン野郎め〜〜!!

なんでもないよ それより… そのカッコは…？
ひと足先に ここを出ようと 思ってな…
な… なんで!?
じつはさっき つまらぬことで 瞳さんを怒らせてしまってな…
見れば おまえたちも 仲たがい寸前 ………
おれがいないほうが みんなおちついて 話ができるだろう
そんな ……
シュン 明日だ
明日の正午まで 街はずれの 廃倉庫にいる
それまでに ここを出る 準備をしろ
そんな… ムリだよ
急に いわれたって ……

ズズズ
確かにこのところミト様は様子が変でゴザるな…
そ！ケンブが来てからね…
何だよそのいい草
おまえらだってって強い味方ができたって喜んでたじゃねえか!!
味方を惑わす味方もいるってことでゴザるよ
!
なんだとコノヤローッ!!
!
どうかしたのかシュン…

えーーっ
これが昼ごはん～？
カップヌードル
ヤなら食うなッ!!
冷しチューカ
冷しチューカ
優香でいいからつくってよォーーッ
バカモ!!
前にあいつの料理を喰った時を忘れたか!!
アレで拙者は三日間機能停止したぞ!!
どこ行ったのかな
瞳
シュン君
知らない？
へ？
なんでおれが…？
それより
ケンブの奴も
見えないな…
冷たい男ね
あんたって!!
ボキッ
な…なに怒ってんだよ
危ネエぞ、おまえ

ブォーッ
スッ
触るな！
それを触るんじゃないッ

第25話
思い出は美しすぎて

リバーサー
～時空の龍騎兵～
REVERSER

環望 NOZOMU TAMAKI
モンスターデザイン
渕上素巳 MOTOMI FUCHIGAMI

元気冒険システム搭載!?
ファルコム純正アクションRPG
ぽっぷるメイル
Magical Fantasy Adventure
POPFULMAIL
PC-98版好評発売中!!
あ
酒
はらり
「あたし、メイル！みんなァ元気してた？」
ぽっぷるニュース!!
メイル
PC-98版人気爆発！
■ PC-9801VM/UV以降
PC286/386シリーズ
5"2HD×3、3.5"2HD×3
価格9,800円(税別)
■通信販売(送料無料)
●代金引換の場合▶電話やFAX・ハガキで品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記してお申し込み下さい。
●現金書留の場合▶品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して代金をそえてお申し込み下さい。
Falcom
NIHON FALCOM INCORPORATION
〒190 東京都立川市曙町1-14-13 ☎0425(27)6501

EPSON

COMPACT Desk Top

30cm×30cm

小さな高性能 エプソンPC-386P新登場。

本を読んだり、趣味に夢中になったり。自分の居場所はいつも心地よく保っておきたいから、ここには自分の気に入ったものだけを置いておきたいと思う。エプソンの新しい32ビットパソコンPC-386Pは、デスクの上で場所をとらない30×30cmの省スペース設計。その小さな占有面積から、さまざまな大きな可能性が生まれます。パーソナル・スペースを大事にしたいから、このコンパクトさがうれしい。小さな高性能エプソンPC-386P新登場。

■32ビットCPU i386™SX(16MHz)をノーウェイトで使用。■30×30cmの省スペース設計。■フロントHDDスロットに40MB/100MB HDD内蔵可能。ハードディスクパックアダプタ(オプション)を使用すればNOTE/BOOK用ハードディスクパックも利用可能。■ユーザーズメモリ1.6MB標準実装、最大14.6MBまで増設可能。■サウンド機能(LINE OUT端子付)標準装備。■内蔵FDDを他のPCの外付けFDDとして使用できるターミナルFDDモード搭載。

PC-386P

新登場

標準価格 ¥268,000

※写真のディスプレイは別売です。※記載の商品価格は税別です。

ベストセラーVシリーズの最新鋭PC-286VJ新発売。

●CPU 80286 16MHzノーウェイト ●ユーザーズメモリ640KBを標準実装、最大14.6MBまで拡張可能 ●SCSI対応100MB/200MB HDD内蔵可能(オプション) ●FM音源サウンド機能装備 ●内蔵FDDを他のPCの外部FDDとして使用可能

PC-286VJ

VJ5 ¥228,000 5インチFDD2基標準装備タイプ
VJ5B ¥358,000 5インチFDD2基＋40MB HDD標準装備タイプ

※写真のディスプレイは別売です。※記載の商品価格は、すべて税別です。

●エプソンPCシリーズに関する技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします エプソンPCインフォメーションセンター 東京(03)3377-3531 大阪(06)397-0915 名古屋(052)953-9230 ●受付時間 AM9:00～PM5:30 月曜日～金曜日(祝日を除く) ※intel in itは米国インテル社の商標です

エプソン販売株式会社 ■本社:〒151 東京都渋谷区初台1-53-6■ショールーム:〒163 東京都新宿区西新宿2-4-1新宿NSビル5階■支店・営業所:●札幌(011)222-2821●旭川(0166)26-9522●仙台(022)263-3691●秋田(0188)32-4002●酒田(0234)23-8200●大宮(048)644-3400●千葉(043)225-0984●東京中央(03)3258-4841●立川(0425)27-6168●横浜(045)316-4820●長野(0262)24-7660●松本(0263)36-7251●新潟(025)243-8515●金沢(0762)62-3216●岐阜(0582)65-4130●静岡(054)251-1061●名古屋(052)962-7001●京都(075)361-7551 ●大阪(06)397-0900 ●米子(0859)23-2860●岡山(0862)23-3331 ●広島(082)240-5411 ●高松(0878)23-3646 ●福岡(092)471-0761 ●鹿児島(0992)54-5088 ●沖縄(098)869-3440 ●システム特販部(03)3377-2201 ●東京第一営業部(03)3373-6225 ※カタログをご希望の方は、ハガキに製品名と住所、氏名、年齢、職業、電話番号、雑誌名を明記してお申し込みください。送付先:〒151東京都渋谷区初台1-53-6エプソン販売株式会社宣伝部パソコン資料請求係

セイコーエプソン株式会社 ■本社:〒392 長野県諏訪市大和3-3-5

★消耗品は、お近くのEPSON商品取扱店及びエプソンOAサプライK.K.(0120-25-1528)でお買い求めください。

雑誌 18111－10　特別定価550円（本体534円）

©Shogakukan 1992
Printed in Japan

T1018111100556